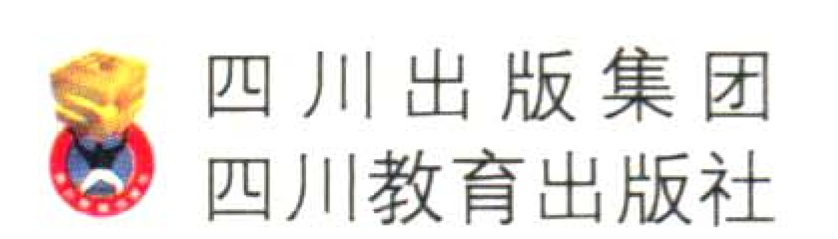
OF CIGARETTES, HIGH HEELS, AND OTHER INTERESTING THINGS: An Introduction to Semiotics

〔加拿大〕马塞尔·达内西 著
Marcel Danesi
肖惠荣 邬文华 译



当代符号学译丛 主编：张 杰 赵毅衡

香烟、高跟鞋及其他有趣的东西：
符号学导论


四川出版集团
四川教育出版社



香烟、高跟鞋及其他

符号学导论

OF CIGARETTES, HIGH HEE

THINGS: An Introduction to Se

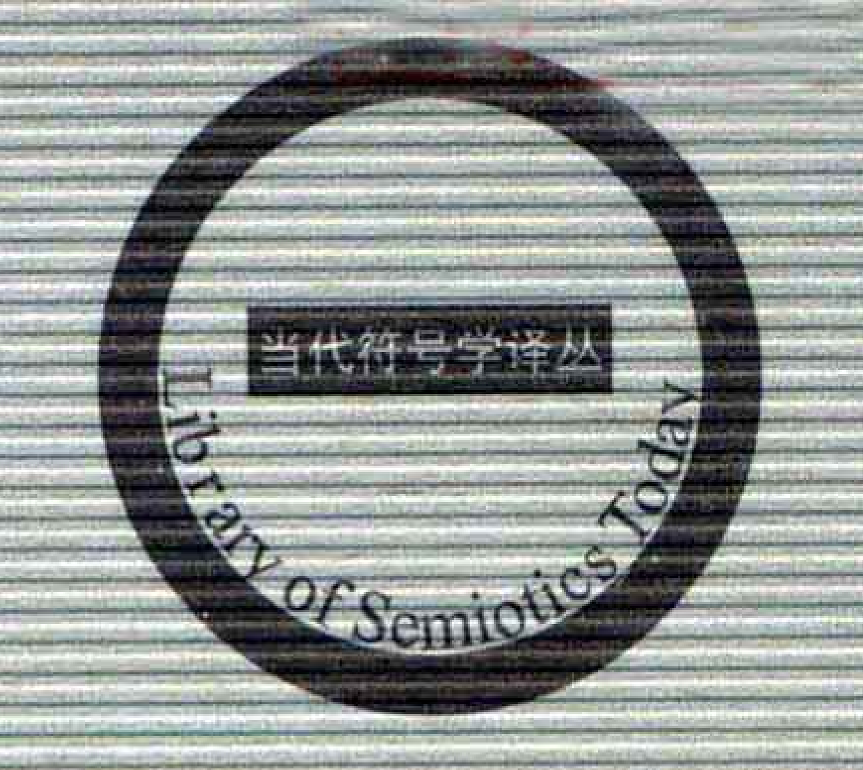
你能停止说话，你能面无表情，但是你无法中止表达意义。这话听起来过甚其词，甚至有点恐怖，而达内西这本书就是告诉我们：事实的确如此，而且现代人更加如此。我们的生存是符号的生存，我们生活的每一时刻，思想的每一瞬间，都浸泡在符号中。既然无人能摆脱符号，就不如好好理解符号。

赵毅衡（四川大学符号学—传媒学研究所所长）

ISBN 978-7-5408-6167-4



定价：32.00元



当代符号学译丛　主编：张　杰　赵毅衡

香烟、高跟鞋及其他有趣的东西：
符号学导论

〔加拿大〕马塞尔·达内西　著
Marcel Danesi
肖惠荣（江西师范大学图书馆）　邹文华（上海体育学院图书馆）译

四川出版集团
四川教育出版社
·成都·

四川省版权局著作权合同登记号：图进字 21-2009-34 号

First published in English by Palgrave Macmillan, a division of St. Martin's Press, LLC, under the title of *Cigarettes, High Heels, and other Interesting Things* by Marcello Danesi.
This edition has been translated and published under licence from Palgrave Macmillan. The author has asserted his right to be identified as the author of this Work.

图书在版编目（CIP）数据

香烟、高跟鞋及其他有趣的东西：符号学导论 /（加）达内西（Danesi, M.）著；肖惠荣，邹文华译. —成都：四川教育出版社，2012.10
（当代符号学译丛 / 张杰，赵毅衡主编）

ISBN 978-7-5408-6167-4

Ⅰ.①香… Ⅱ.①达… ②肖… ③邹… Ⅲ.①符号学-通俗读物 Ⅳ.①H0-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2012）第 225687 号

责任编辑　赵　华
特约编辑　阎文君
封面设计　何一兵
版式设计　王　凌　张　涛
责任校对　伍登富　朱吉松
责任印制　陈　庆
出版发行　四川出版集团　四川教育出版社
地　　址　成都市槐树街 2 号
邮政编码　610031
网　　址　www.chuanjiaoshe.com
印　　刷　四川福润印务有限责任公司
制　　作　四川胜翔数码印务设计有限公司
版　　次　2012 年 10 月第 1 版
印　　次　2012 年 10 月第 1 次印刷
成品规格　168mm×240mm
印　　张　13.5　插页　3
定　　价　32.00 元

如发现印装质量问题，请与本社调换。电话：（028）86259359
营销电话：（028）86259477　邮购电话：（028）86259694
编辑部电话：（028）86259381

总　序

赵毅衡　张　杰

符号学不是一门新学科，却是近 20 年来发展最迅速的人文社会学科。其原因倒是在学院之外：整个人类文化正在我们眼前发生剧烈变化，我们都能感觉到一切在变，并给了它各种好好坏坏的称呼：“信息经济”、“超级现实”、“平坦地球”、“精神分裂时代”、“泛审美化”、“奇观时代”、“消费时代”、“消闲时代”、“娱乐至死时代”、“历史终结”、“流动现代”、“软件现代”，不一而足。每个称呼都很有道理，都有道理就说明没有一个能解决问题。人类思维的习惯，是从现象纷纭背后寻找一种规律。偏偏在这个紧要的转变关头，我们苦于不理解这个时代，我们焦虑无法把握现象流，更无法窥看一眼可能的未来。

这就是当前符号学繁荣的背景：符号学就是意义学，意义的发生、传送、理解，是符号学的基础问题；文化的定义有几百种，我认为我 20 年前在《文学符号学》一书中提出的定义依然有用：文化是一个社会所有意义活动的总集合。因此，符号学既然研究意义，它的主要研究对象就是文化。

当前文化的一个总特点，就是符号活动出现了剧烈变化：数量上是符号淹没人类活动，品质上是符号杂出多元，价值上符号渐渐代替物质成为目的，社会上符号越来越成为权力杠杆。因此，对这个世界的理解的焦虑，或许只有强调符号学这个社会文化研究的“公分母”，才有可能解决。

这就是我们策划这套译丛的动机：让我们看看全世界一些最杰出的头脑，是如何从符号学角度考虑当代文化诸问题的。

为什么要看译著？不是说中国人无法独立对付这个课题，中国是世界符号学最早的发源地之一：先秦名学（墨子名辩论、道家意言说、儒家正名说、名家学说）已经深入研究符号学诸课题；佛教哲学（尤其是因明论与唯识宗）对符号研究作出巨大贡献。进一步研究中国传统，将让全世界符号学界倾听。目前全世界各大学有几十个符号学研究中心，有 40 多份刊物/网刊。中国在符号学研究上，落后于传统文化大国，也落后于瑞典、芬兰、丹麦、意大利、西班牙、日本、印度等重视学术的欧亚国家。无论是为继承传统，还是为开发学术资源，中国没有理由落后。现在中国各大学纷纷开出符号学课程，本译丛或许能给老师和同学们打开一些思路。

然而，符号学面对的课题，是世界性的。这不是说符号学有“普世性”，而是说符号学研究本身就是跨越文化边界的，是高度比较的。格雷马斯曾经不无忧虑地建议，共通的表意模式，恐怕只能在比较“同质”的文化之间考虑。如果他看到今日全球青少年在打同一种电子游戏，玩类似的恋爱游戏，他做符号模式研究时，可能会放心得多。正是因为看到这样一个趋势，本译丛的编者译者同仁，才坚信这项工程有助于中国人理解世界、理解自身。

符号学—传媒学的理论涵盖面，超出了传统的“学术”研究范围。文学、艺术学、美学、哲学、音乐学、信息论、认知科学、教育学、社会学、心理学、文化研究、商品经济研究、市场研究、城市规划、设计研究、计算机研究、游戏机设计、生态学、旅游研究、动漫研究等等门类，均有学者在应用符号学。他们的贡献，必然会丰富符号学理论。所以本译丛有意挑选多样主题、多方向内容。

身处正在巨变的文化中，往往当局者迷。符号学能帮助我们跳出细节，跳到庐山外，看到云遮雾盖后面的底蕴。莫泊桑经常到埃菲尔铁塔里喝咖啡，他与 19 世纪大多数巴黎人一样，极端讨厌这个竖在眼前的铁家伙，但是在整个巴黎，只有到埃菲尔铁塔里才看不到埃菲尔铁塔。巴尔特分析说这个塔绝对无用，是个不需要理由的空的存在，然后才变成巴黎的意义所在。我们比他们更聪明：我们愿意在远眺埃菲尔铁塔的地方，手握一本符号学坐下来，瞅着这个人类愚蠢的产物，看它在眼前变幻成文明之

美的象征。然后在咖啡热腾腾的雾气中，嫣然一笑：原来变化并不神秘，是我们的解读让世界变成意义无穷，符号化就是我们的生存秘诀，更是淹没人类未来的洪峰。

（附注：本译丛受到南京师范大学外国语言文学学科江苏省优势学科建设工程项目资助。）

中译本前言

《香烟、高跟鞋及其他有趣的东西：符号学导论》一书的中译本就要面世了，这是件非常了不起的事情，我感到无比地荣幸和欣喜。中国在符号学理论和实践的发展中占据着重要的位置，古往今来，莫不如此。我的观点能被译介到拥有这些传统的国度，真是一件大喜事。

我写这本书的初衷是让普通读者瞥见符号的力量，揭示人类日常生活中事物后面的隐藏意义，并为符号概念塑造一个简单的模式，用来分析各类文化现象：从肢体语言到戏剧表演，尤其是当代各类媒介叙事。这个译本恰逢当代符号学发展的关键时刻，因为在中国，媒介和符号功效之间的关系这一研究方向已具相当规模，并取得相当不错的学术成果。虽然我身在多伦多，但作为一名符号学研究者，我对这种趋势拍手叫好，而我任职的大学正是马歇尔·麦克卢汉学术思想的发源地，这位学者经常把大众传播技术、媒介和文化演变联系起来。麦克卢汉认为，每一个重要历史时期都可以当时广泛流行的大众传媒为标志。麦克卢汉称，18 世纪至 20 世纪中叶为“印刷时代”，因为在那几个世纪里，印刷材料是大众传播的主要媒介。世界各地的人们都能感受到印刷术的影响，它永远地改变了文化的演变进程——印刷文化激励个人主义，宣扬民族主义。20 世纪中叶，“电子时代”取代了“印刷时代”，这个转变意义重大。因为电子传播模式加快了人们交流的速度，人们能更迅捷地联系到对方，电子媒介已经改变了我们的交流模式及我们对社会互动的理解。即便某些人没有用过电话、无线电通信、电脑和即时信息收发装置，但实际上它们已经改变了我们每个人的生活。正如麦克卢汉曾预想的，电子时代可能会导致个人主义和民族主义的传统走向终结。

我还应指出的一点是，鉴于中国丰富的象征哲学传统，在我看来，中

国将引领符号学研究的潮流。譬如中国古代的《易经》，它通常用于占卜，包含64卦，每一卦都由具有“神秘诗歌”特色的爻辞作解，而这些爻辞都是难解的小谜。《易经》使用两类基本的线条——阴（－－）和阳（—）二爻组合成符号。这些线条转变成数字，然后摇身一变，进而成了解决人们精神问题的良方妙药。需要注意的是，符号学者在分析问题时大多以上述方法为基础，这种方法可归入到“二元对立理论”阵营中，它已经证明了自己在各类分析中的有效性，不仅可以验证以下这个事实：只要声音稍有差别，就会带来词义的变化（如“cat－rat”、“pin－bin”等），也可用来辨析概念之间的差异（如“白天—黑夜”、“左—右”等）。中国的符号学传统一直牢记二元对立在人类理解力中所占据的重要地位。所谓阴阳相济、左右相辅等，符号学的目标（从更广泛的意义来说，哲学的目标）是为了研究二元对立的外在表现形式——它们出现在语言、音乐、仪式和世界各地具有文化价值的手工艺品和人工产品中——进而考察这些外在表现形式在历经岁月的磨炼之后所产生的意义连续体。

总而言之，在研究意义方面，中国拥有古老而又深邃的传统，我的著作能翻译成中文，对我来说，真是莫大的荣耀，就像我向英语读者所承诺的，我也想向中国读者保证：我写这本书的初衷并不是为了推进任何一种符号学理论或方法，而是为了展示是什么构成了基本的符号学以及如何利用它来理解从手势、语言到电影、服饰等一切事物。世界各地越来越多的学者对符号进行了专门的研究，这在很大程度上要归功于中国众多学者的努力。真挚地感谢各位中国读者让我有机会参与到对话中来。

马塞尔·达内西

于多伦多大学

第二版前言

在所有的物种中，人类似乎是奇特的一种。譬如为什么有些人即使冒着生命危险，还要每天抽那一小根尼古丁？为什么即便高跟鞋不太利于行走，某些女性还要穿着它？这些看起来完全违背人类本性的怪诞行为后面是否存在隐性或无意识的因素？为什么这样说？

没有明显的生物学因素，人类总在追寻并且不断地在追寻生命的意义。是否正是这种追寻引发了吸烟、穿高跟鞋等这些令人迷惑的行为？神话、艺术、仪式、语言、数学及其他真正了不起的事物使得人类有别于其他生物，是否正是这种追寻导致了上述事物的产生？人类的许多行为并非天生的，而是在外力的促使下形成的，“智人（Homo sapiens）”是独一无二的，这是一个显而易见的事实。致力于理解这些外力的学科被称作“符号学（*semiotics*）”。与大名鼎鼎的哲学、心理学相比，符号学相对陌生，它用自己特定的方式揭示象征，更确切地说是“符号（*sign*）”的意义，进而探索人类的生存境况。符号学的研究对象不仅包括穿高跟鞋这种行为，还包括句法结构、艺术形式、数字等等。

这不是一本研究符号学理论和实践的综合教科书。市面上有许多这方面的优秀教材。我在这里的目的就是呈现符号的基本概念，它们有助于我们理解人类如何“制造意义”，以及它们如何成为了人类更大需求的缩影，从而阐明“生活的意义”。研究后者的“存在的理由（raison d'être）”一直是（仍然是）哲学、神学和其他各类学科的目标；研究前者的“存在的理由”被视作符号学的具体目标，可以被简单地定义为研究“现存意义的科学”。我没有阐述符号学理论的许多学术细则，也没有深入探讨理论家们的重要研究成果，因为这些需要更为综合的处理。我希望这本书能引发读者的好奇心，因为符号学者正是凭借这种好奇心仔细地审视了人和文化，

以及他们寻找意义的缘由。也许“智人”（所谓的“有意识的物种”）最伟大的本领就是能认识自己。符号学有助于大幅度增强人类的这种本领。

本书的第一版于1999年面世。令我惊喜的是，它似乎引发了许多读者的共鸣。其中一个原因可能是我决定在看起来很平凡的生活场景中巧妙设置了符号，但这恰恰揭示了人类对意义的需要。本书虚构的场景是现代社会中一个生意非常红火的餐厅——城市人恋爱的场所，他们的示爱行为借助了某些“符号”完成。这个场景中的虚构行为使得我能够运用具体的符号学词汇阐释人类的生存语境。自1999年以来，这个世界发生了巨大的变化，但餐厅依然是人们求爱的好场所。因此，在修订的第二版中，我仍然保留了这个场景，作为背景用于阐释人类的一些符号性行为。尽管这个世界发生着如此激烈的变化，譬如由于公众对香烟及其意义的态度发生了改变，香烟在公众场合中几乎销声匿迹；自1999年以来，这个多彩多姿的世界变得越来越数码化和科技化，因为互联网实际上已全面取代其他所有输送和保存信息的媒介系统，这些变化对修订版的内容都产生了影响。

但与第一版相同的是，我没有把任何事情想当然。我试图通过一些普通的例子用清晰的语言定义和阐释符号学中的基本概念。我在书中也有意避免经常参考专业文献。我只是想表达我的理解、描述和分析，这一点从注释中可以看出来。我尽我所能，试图在整本书中以实例说明符号学如何通过独特的途径探赜人性之幽微。正如在第一版中那样，我也向读者保证，我不遗余力强调的是分析的方法，而不是我个人的观点。不管读者是否同意我的观点，实际上，这本书的真实目的就是要激发读者求证和反思在日常生活系统中流动的无意识意义，他每天都参与其中。这些，且仅仅这些就值得一写。

最后要说明的是——我在第一版中经常提到“西方文化”，并没有对其加以定义。在当今的地球村中，实际上很难明确地界定这些泛指。但我的目的不是加入一场人类学争论，而是相当直接地把这种文化形式当成一种背景——其目的是阐释符号。因此，为了便于讨论，我在使用“西方文化”一词时会对其加以限制——依照一般的仪式性、表述、再现行为和模式，主要描述美国、加拿大及欧洲诸国（略有提到）的社会现状。

这本书的第一版是宾州州立大学已故教授、一位重要的符号学家罗伯塔·卡文尔森（Roberta Kevelson）的想法。我们深深地怀念她。圣马丁出版社的编辑米夏埃尔·弗拉米尼（Michael Flamini）让此书最终面世。

圣马丁出版社的法里德·库—卡迈利（Farideh Koohi-Kamali）邀请我再版此书，对于她的热情支持，我一生都感激不尽。我也要深深感谢多伦多大学维多利亚学院，这么多年一直准许我给学生讲解符号学这门课程。这让我在这些年间接触了许多热情的学生，从他们身上加深对人性的了解。比起我自己来，我从他们身上学到更多。最后，我由衷地感谢我的家人：露西、亚历山大、萨拉、达尼拉、克里斯和我已故的父亲，因为在我不停地念叨符号和象征时，他们表现出极大的耐心。在重写这本书时，我性情变得如此乖戾，完全忽略了自己的家庭责任，我要祈求他们的原谅。我想把它献给我已故的父亲——达尼洛。他单纯、善良，用自己的行为感染了周围所有的人，让其他人也变得如此的慷慨和善良。

目 录

第三章　化妆——我们为什么要穿上它？

第四章　谈谈你自己吧——语言是什么？

第五章　甜吻胜酒——隐喻和意义的建构

第六章　现在，说说你自己——我们为什么要讲故事？

第七章　一臂之遥——空间的意义

第八章　多么漂亮的戒指！——衣服和物品的意义

第九章　艺术源于生活——人类的艺术属性

第十章　香水不仅味道香——广告、流行文化、电视和网络文化

第一章　香烟和高跟鞋

——符号的范围

香烟是无可挑剔的完美享受，它高雅而精致，让你百尝不厌。

——奥斯卡·王尔德（1854—1900）

北美某城市中心一个生意红火的餐厅或酒吧，在某个星期六晚上八点，迎来了一对年近而立之年的俊男靓女，他们面对面优雅地坐着，为了方便起见，我们称其为谢里尔和特德。他们周围的桌旁也坐满了情侣。渐暗的灯光，甜美的爵士乐，浪漫暧昧的气氛游荡在四周。餐厅中幽僻的一角是专门留给吸烟者的，尽管城市立法者还有社会的强烈反对，这种特殊的餐厅还是保留了吸烟的传统。谢里尔和特德喝着小酒，抽着香烟，窃窃私语，暗送秋波，从远处看，这简直就是好莱坞影片中的经典一幕。谢里尔和特德并不知道，他们身后坐着一个名为玛莎的符号学者，正是她，在这个餐厅隐蔽的一角用一台微型数码摄像机记录了这个夜晚所发生的一切。她是我们的助理研究员，她的任务是用镜头捕捉这两个人的行动、对话、表情及其相关行为，以便我们能用符号学提供的特殊武器阐释这些行为。她的摄影设备能把图像同步传送到我们可以看到的监控器上。

我们先来看一下两位主人公的吸烟姿势。录像开始了，我们发现谢里尔小心翼翼、慢慢地从口袋中掏出香烟，妖娆地放入嘴中，从容不迫地拿出火柴点燃它。在桌子的另一端，我们看见特德也从口袋中掏出了香烟，相反，他直接把香烟放在嘴边，然后快速地点燃它。当两位主人公都开始吞云吐雾时，我们看见谢里尔双腿交叉，手臂轻轻地靠在桌上，食指和中指向上夹住香烟，不时把烟灰弹进烟灰缸中，她用食指和中指不断重复吸烟的动作，迂回而优雅。有时她还会挥挥手，把长发拨到后面，以免遮住

脸，她在做这些动作时，一直用娇滴滴、勾人的目光盯着对方。在录像监控器上，我们可以看到特德分腿而坐，尊贵地斜靠在椅子上，端着头，直视谢里尔，特德用拇指和中指夹住香烟，然后快速、直接地把香烟叼在嘴边。谢里尔慢慢地吸着香烟，相对特德来说，香烟在谢里尔口中的时间要更长一些，她向上吐着烟圈，头微微地靠在一边，最后，她把烟头放入烟灰缸轻轻地熄灭，“吱吱嘎嘎”的响声真撩人。在桌子的另一边，我们看见特德吸烟动作迅猛，烟在口中停留时间相对较短，他向下吹出烟雾（头微微斜靠），在熄灭烟头时，使劲地用大拇指往下按，就好像他在抹掉或者消灭证据一样。

香烟和性

欢迎来到符号学者的世界，符号学者首先也是“人类的观察员”，在观察个人和群体的日常行为时，他们经常会反问自己：这样的手势或那样的行为“意味”着什么？对于符号学者来说，不管包裹大小，也不管它来自何方，可以这样说，意义才是一切。让我们走进那引人入胜的符号学世界，去解开玛莎录制的各种姿势和动作的含义。但在开始之前，确定香烟、性和爱情之间是否具有基本的历史联系，是非常必要的。

烟草产自西半球，它最初可能被玛雅人用于仪式中，但其他的美洲土著居民认为烟草具有医学功效和其他神秘的力量。正如贾森·休斯（Jason Hughes）所言：“香烟能使人心平气和，理应受到好评。”[①] 与1492年克里斯托弗·哥伦布（Christopher Columbus）所发现的一样，加勒比海岸的阿拉瓦克族用一种名为“多巴哥（tobago）”的烟管吸食烟草，“烟草（tobacco）”一词由此而来。1556年，烟草被引入西班牙，同年，法国外交官让·尼科（Jean Nicot）把烟草带到了法国，这之后，烟草植物正式命名为“尼古丁（nicotine）”。1585年，香烟一经英国航海家弗朗西斯·德雷克（Francis Drake）带回本土，便在英格兰特别是伊丽莎白的臣子中流传开来。烟草在欧洲迅速蹿红。到17世纪，香烟来到了中国、日本、非洲的西

① Jason Hughes，*Learning to Smoke*：*Tobacco Use in the West*（Chicago：University of Chicago Press，2003），p. 19.

海岸，乃至世界的各个角落。

到20世纪初，在世界上许多地方，吸烟已经成为了一种常规的社会活动。仅在美国，香烟的人均年消费量就要超过一千支。美国社会认为抽烟不仅是一种非常时髦的行为，而且能缓解人的情绪，甚至会有益健康。在二战期间，医师鼓励士兵定量吸食香烟。然而，流行病学家开始发现——20世纪之前肺癌相对较少——但大约在1930年，肺癌的发生率已急剧上升。退役士兵中肺癌发生率的上升最终引起了人们的警惕。美国癌症学会和其他组织在对比吸烟者和不吸烟者时，发现在这两者之间，癌症的发生率有着显著差异。1964年，美国卫生部部长不仅在报告中申明：吸烟有害健康，而且为引起高度重视，批准了包括在香烟盒上印警示语等措施。从1971年起，广播和电视开始禁播烟草广告。在20世纪七八十年代，一些城市和州通过了法律，要求在封闭的公众场合和工作场所设置无烟区。1990年2月，联邦法律规定：禁止在航程不超过6小时的所有国内航班上抽烟。今天，整个北美的法律规定：禁止在公众场所、建筑和交通工具上吸烟。在过去几年中，社会的一大目标是实现无人吸烟。

虽然吸烟有害健康，但仍有相当一部分人不顾危险，冲破法律和实际生活中的重重阻力，继续吸食香烟。有研究表明：吸烟人群约占总人口的25%。[①] 为什么人们不顾生命危险和实际上随处可见的各种禁令，"执迷不悟"地吸食香烟？这是因为吸烟或者至少学会吸烟是一件非常有意思的事情。对于符号学者来说，这不足为奇，实际上，在香烟的发展史上，香烟已具备了多种基本的社会含义。让我们一起来思考这些含义意味着什么。

玛莎拍下的餐厅场景实质上可视为一种示爱的展现，手势、动作和肢体语言中透露出大量反复出现的无意识的示爱仪式，正是它们保持了两性间的差异，又维持了他们对彼此的强烈爱意。正如玛格丽特·勒罗伊（Margaret Leroy）所指出的那样，这些行为之所以出现，是因为性别传统支配着它们。[②] 让我们进一步仔细观察谢里尔的吸烟姿势。她夹烟的方式非常动人，用食指和中指温柔地爱抚它，然后再缓慢、小心翼翼地放入嘴中，从性别角度来看，这一系列行为是无意识且带电的。与此同时，她将手指和手腕展现给求爱者，这带有挑逗的色彩。最后，她拨头发、收肩挺

① *World Tobacco Market Report*, *Euromonitor* (Chicago, 1996).

② Margaret Leroy, *Some Girls Do: Why Women Do and Don't Make the First Move* (London: Harper Collins, 1997).

胸等动作都是强烈的女性性欲信号（任何一位男性读者都可以确证）。

与谢里尔不同，特德的一系列动作张扬的是男子气概。她的动作缓慢，他的动作很直接；她双腿交叉，他双腿分开；她向上吐着烟圈，他则向下吹出烟雾；她用食指和中指夹着烟，诱人、吊胃口，他用拇指和中指捏着烟，健康、结实；她依依不舍地熄灭了香烟，他毫不犹豫地掐灭了烟头。总的来说，她的动作传达出多情、性感和色欲；他的行为则显现了强壮、坚定和控制欲；她扮演了一个女性角色，他则扮演了一个与之对应的男性角色——这些角色大部分是由文化决定的。

吸烟是性的娱乐和游戏。此外，正因为被社会所禁止，香烟才特别诱人（至少对于某些人是这样的）。吸烟的历史表明：烟草有时被看作值得拥有的东西，而在另外一些时候，它则是禁果。① 但几乎在每个领域，正如理查德·克莱因（Richard Klein）② 所指出的那样，香烟与性、交际、智慧等方面的魅力有着莫名的联系——音乐家抽烟，知识分子抽烟，艺术家也抽烟，夜总会中的情侣当然也抽烟（他们把所有的警告抛在脑后）。电影和广告总是给我们传达这样一种信息：香烟是性和爱情之间重要的道具。总之，吸烟是一种关于性的语言。正如迈克尔·斯塔尔（Michael Starr）所说的那样："它是用来传递吸烟者的某些品质。"③

既然香烟已被社会的主流意识形态排除在外，因被"禁止"，反而迷人。任何时候都是这样，某种东西一旦变成禁忌，它反而呈现出强有力、超自然的象征力量——越禁止则越危险、越性感，越吸引人的眼球。现在，吸烟现已包含了多层意思：反叛、反抗和性欲。难怪那些禁令只能禁止商家把香烟卖给年轻人，却不能阻止年轻人吸烟，这是极其可悲的。正如塔拉·帕克－波普（Tara Parker-Pope）所言："吸烟者和烟草制造者在近500年间一直冒着被反吸烟者施以酷刑甚至处死的危险，因此，不管在工业生产中，还是在日常生活习惯中，仅靠大批律师和政客的说教及用那些足以致命的疾病去恐吓他们，注定是行不通的。"④

玛莎为我们记录下来的吸烟动作发生在相同的语境中，却表征出男女

---

① Jordan Goodman, *Tobacco in History: The Cultures of Dependence* (London: Routledge, 1993).

② Richard Klein, *Cigarettes Are Sublime* (Durham, N. C.: Duke University Press, 1993).

③ Michael E. Starr, "The Marboro Man: Cigarette Smoking and Masculinity in America", *Journal of Popular Culture* (1984), 17, pp. 45—46.

④ Tara Parker-Pope, *Cigarettes: Anatomy of an Industry from Seed to Smoke* (New York: New Press, 2001), p. 168.

不同的特性，作为示爱仪式的一部分，它已存在于许多国家的世俗生活中；它们构成了符号学者所说的“符码”，“符号”系统就是由多个符码组成——手势、动作、语言、眼神——它们有助于人们在特殊的语境中编织和发送意味深长的信息。这些意味深长的符号都披着符码的外衣，所谓“人要衣装马要鞍”，正如我们将要在下一章讨论的那样：不同的服饰搭配反映出每个人特定的社会地位。符码可以协调人际关系，并能极大地影响我们看待自己和他人的方式。玛莎拍摄的一系列吸烟动作是“性别符码”的一部分，它们无意中传达的绝不仅仅只是吸烟的方式，也是每个人在这种场合中如何得体地打扮、移动、摆手势等，从而尽可能地使自己的行为符合当下的性别身份。

符码的具体实施会因环境和人而有细节上的变化，但它们的基本符号系统保持了一致。符码给社会表演提供了剧本。难怪十几岁的年轻人动辄吸烟，最起码把这种青春期的冒险行为延续到成年时期。[①] 在 20 世纪 90 年代和 21 世纪初，我从事了几项相关的研究，我发现，成年人的吸烟动作与我们虚构的餐厅中的主人公一样，即便在不同的场合中（学校、商场、晚会），他们都是把吸烟当作性的小道具。[②] 换句话说，吸烟是成年的标志，是例行的仪式，是为了把我们的性别差异、成熟和魅力等方面的信号发送给同龄人。

吸烟表演引发了关于人类仪式活动的更多基本问题。在生物学中，“性（sex）”一词暗指生理和行为上的不同，男女在繁殖后代的过程中有着不同的作用，因为他们在生理构造上有着明显的不同。这些差异可用“男性”和“女性”来指代，人类社会的每一个成员都承担了截然不同的性别角色。因此，正如我们通常所说的，洞察他人的性欲是一种内在的生理

---

① 据儿童无烟中心 1995 年报告显示，近 35%的青少年都是烟民，其中有许多从 13 岁左右就开始吸烟。20 世纪 90 年代末及 21 世纪初，也公布过类似的统计数据。如 CDC（疾病控制中心）2002 年报告显示，禁烟广告很少涉及青少年的吸烟问题，这重点说明了下列事实：政府禁烟宣传活动及相关民间组织并没有发挥多大的作用——1/3 的人还在吸烟。自 20 世纪 50 年代大批青少年开始吸烟以来，吸烟人数的比例一直在这个水平徘徊，没有多大变化。不过，当吸烟的含义发生改变时，这种状况必将改变。我开始发现，现在的青少年自己渐渐发现，吸烟在社交场合越来越不受欢迎了。

② 此类研究最早出现在《酷：青春期的符号和意义》（*Cool：The Signs and Meanings of Adolescence*，Toronto：University of Toronto Press，1994）一书中，我发现，在接下来差不多 20 年间，研究方案并无多大变化。这似乎预示着人类行为的某些规律，法语中有句这样的话：“万变不离其宗（改变越多，相同的地方也就越多）”，这些发现都记录在《我儿子是个另类：当代青年的文化写照》（*My Son Is an Alien：A Cultural Portrait of Today's Youth*，Lanham，Md.：Rowman & Littlefield，2003）一书中。

"机能"。这种机能对发情时（进入热恋）所散发出的信号非常敏感。然而，在人类进化史上的某些关键时刻，人类已经把性从发情中解放出来。在发情时，其他动物的身体也会发生化学和物理反应，这些反应催生出欲望。但是人类一般先体验欲望，然后这些欲望再催发身体反应。

生物学家查尔斯·达尔文（1809－1882）声称雌性示爱时多表现为"顺从"，因为它们被用来发送这样的信息："请注意，我是迷人无害的。"实际上，谢里尔含情的眼神就是示爱时最好的开场白。她把手臂放在桌上，轻摇着肩，歪着脑袋，这些都是"顺从"的典范。不管怎样，人类的示爱行为不是只被生理机能控制着。吸烟与生理机能毫无瓜葛。每支香烟都是虚幻的道具，而不是受到某种生理机能驱使。吸烟像一个"文本"那样呈现在读者眼前——严格说来，从某个特定的符码中提取"编织在一起"的符号。包括玛莎录像中的手势、身体姿态和其他动作，吸烟构成了一个"示爱文本"——一个无意识的剧本，它经常在夜总会等场合中上演。

因此，人类示爱故事显示，它更多的章节超出了单纯的生理范畴。性是天生的，而性别则是文化的产物。这也就解释了为什么没有普遍的性别观。在西方传统文化中，男性被设想为寻求性、追求爱情并且对性抱有极大兴趣的人，但是在新墨西哥的祖尼印第安人看来，女性被认为是具有上述行为和愿望的人。近年来，西方文化中正在兴起一股"去性别化"的社会热潮，或者说社会中正在流行一种模糊甚至消灭传统性别角色的趋势。

性别观可以左右人们对亲吻、身体接触和眼神交流的理解。这些都是文化习俗的产物。这就是为什么不管是来自世界各地，还是来自同一个社会，在讨论人的哪些身体部分是性感的、哪些是正常吸引异性的行为等问题上，人们所持的观点截然不同。某种文化背景下的人可能会认为腿、耳垂和后颈是迷人的，而另一种文化背景下的人们则认为身体的这些部分与性感毫无瓜葛，在这个问题上，他们的答案更趋向于嘴唇和身体的其他部分。论及哪些行为是吸引异性的行为或正常吸引异性的行为，某些文化认为讨论这个问题很无聊，而另一些文化则认为讨论这个问题罪孽深重。

进入符号学者的世界

既然我们已经证实谢里尔和特德的吸烟姿势是含有意义的性别符码，我们的下一个任务就是揭示这些符码是如何产生的。吸烟的各种姿势都能吸引异性，这种现象也许最早可追溯到20世纪头十年的爵士夜总会中。“爵士（jazz）”一词的本义就包含了性欲的意思；今天，“爵士”的动词形式依然保留了这层意思。爵士酒吧因“非法经营”而闻名于世，它远离了成年人的监控，是年轻人参加社交活动和吸烟的场所。吸烟和性之间的联系就这样融入到我们的集体意识中。那种无意识的意象使得香烟一直都有市场。吸食香烟和听爵士乐都很有趣，它们满足了人类精神生活的世俗需求。尽管在全社会的猛烈攻击下，吸烟者的数量正在减少，但不会消失，因为它是“世俗的潜台词”，也许它可理解为享受、性感和颠覆性的（或者至少是反叛的），用它自身反抗那个想要消除它的神圣（或“假装神圣”）的系统。

毫无疑问，电影制片和广告商一直知道这对他们非常有利。在影片《爵士蓝调》（*Jammin' the Blues*，1944）中，导演基恩·米利（Gjon Mili）捕捉到了令人难忘和动人的吸烟画面。影片一开始就是伟大的萨克斯名家莱斯特·杨（Lester Young）的特写镜头。他小心翼翼地把烟放入嘴中，然后用食指和中指叼着它，仿佛他在为后半夜场的观众演奏一曲缓慢、柔和的爵士乐。在20世纪90年代前期，骆驼牌香烟的制造商在他们的宣传活动中战略性地仿照了这个场景，广告上出现的是一个骆驼的形象，它身着晚会短礼服，嘴角挑逗性地叼着香烟，在酒吧里弹着钢琴。这些广告明显是为了唤醒人们回忆爵士音乐家演奏时的平静、流畅和优雅。

迈克尔·柯蒂斯（Michael Curtiz）在影片《卡萨布兰卡》（*Casablanca*，1942）中也捕捉到了爵士酒吧场景中性的微妙之处。在里克的酒馆中，香烟最醒目。在这一方面，影片一开始就让人记忆深刻。里克（汉弗莱·鲍嘉饰，Humphrey Bogart）手里拿着烟，盛气凌人地在酒馆中昂首阔步，他走向英格丽·褒曼（Ingrid Bergman），告诉她不能再喝了。穿着白色礼服的鲍嘉就像披着盔甲的骑士，他走上前帮助这位“落难的女子”，送她回家，让她清醒过来。在安慰她之后，里克从口袋中拿出另一支烟，点燃

它，在嘴角叼着。因此，吸引影迷的是剧中的男子汉形象，他瞬时成为了“冷血硬汉”的典范，是现实社会中成群年轻人模仿的对象。让－吕克·戈达尔（Jean-Luc Godard）于 1959 年拍摄了影片《筋疲力尽》（*Breathless*），其中一个画面是让－保罗·贝尔蒙多（Jean-Paul Belmondo）看着电影院橱窗中鲍嘉的照片。他仿照《卡萨布兰卡》中的鲍嘉，拿出香烟来吸。面容冷峻的贝尔蒙多靠近他的异性对象，直率地说：“今夜与我共眠?”

可以这样说，“鲍嘉的吸烟形象”已延伸到许多其他电影的剧本中。比如尼古拉斯·雷（Nicholas Ray）执导的影片《无因的反抗》（*Rebel without a Cause*，1955）中的一个画面是汽车比赛，我们看见两名参赛者之一——詹姆斯·迪安（James Dean）站在车轮后面，准备比赛，像鲍嘉一样，嘴角叼着烟。在米开朗基罗·安东尼奥尼（Michelangelo Antonioni）执导的影片《放大》（*Blow Up*，1966）中，我们看见瓦妮莎·雷德格瑞夫（Vanessa Redgrave）歪着头兴奋地听着爵士摇滚乐，她的男朋友戴维·黑明斯（David Hemmings）已打开了电唱机。他把自己口中的香烟递给她。不，黑明斯命令她必须让整个表演慢下来，她必须像他说的那样“跟着拍子”走，雷德格瑞夫接过香烟，缓慢、娇媚地放入嘴中。她妖娆地倚靠在椅子上，向上吐着烟圈。她哈哈大笑着把烟交回给黑明斯。他接过来像鲍嘉一样叼在嘴边，显然已臣服在她吸烟时所散发出的女性魅力下。

这些荧屏形象已刻在了我们文化的集体意识中。尽管从 20 世纪 90 年代中叶开始，好莱坞在政治上变得保守，发行的电影越来越少提及香烟。不过，正如影片所捕捉到的那样，“吸烟的历史”表明，在渴求浪漫的环境中，香烟作为一个道具，有技巧地使用它可以增强罗曼蒂克的气氛，在这种情况下，吸烟是可以被接受的。这些都说明对于人类来说，有些东西实在是意义非凡。人们愿意做一些事情，即使冒着生命危险也在所不惜，不为别的，只因有趣。吸烟让示爱变得有趣。我的一个同事曾打趣道：符号学可定义为研究“一切有趣的东西”。

香烟是符号

上述论述试图表明，香烟绝不仅仅只是香烟（几盒尼古丁）。在我们的文化中，香烟是一种“符号”，它像魔术师一样让冷酷性感的形象和意义呈现在我们眼前。它也有（或已经有）其他的意思。在20世纪初，女性开始接触象征平等和独立的香烟。实际上，维珍妮（Virginia Slims）牌香烟总是巧妙地利用这层含义，将吸烟与妇女的自由和解放完全等同。从一开始，这个牌子就强调，吸烟曾被视作“男人的事情”，现在赋予女性权利，为女性提供了象征符号，凭借它们，女人们不动声色地宣告了自己已从父权社会中独立出来。因为她们吸的是“自有品牌”的香烟，实际上，该公司把它当作一种颠覆性的社会行动来推广和宣传。不过需要注意的是，在前几个世纪，女人抽的并不是香烟，而是雪茄和烟斗之类的东西。正如休斯所指出的那样，香烟的性别化可能是男性烟民试图“把自己的香烟使用方式与女性分离开来”[①] 的结果。

符号学的基本目标是确定符号的组成部分，并推断、证明或证实符号的意义。首先，一个符号必须有与众不同的实体结构。比如香烟的外形能让我们把它和其他的烟草制品如雪茄、烟斗区分开来。这一实体结构可用“能指（signifier）”、“表象（reprensentamen）”，甚至“符号”等术语来指代。本书将使用能指这个术语。其次，每个符号必须指称一些对象。以香烟为例，指称对象可以是性、爵士酒吧、汉弗莱·鲍嘉等，可称这些对象为“指称物（referent）”、“对象（object）”，或者“所指（signified）”，本书将使用所指这个术语。最后，每个符号都会引发特殊的思考、感触和想法，可将它们称作“意指（signification）”、“解释（interpretation）”，或简单地把它们称作“意义（meaning）”。这三种术语在本书中将会交替出现。毫无疑问，香烟是符号，因为它们包含上述三层意义——它们具有实体结构，引发特殊的感触，当然，不同的人对香烟有不同的阐释。

以沙龙牌（salem）香烟为例，每个符号都蕴涵了文化史上的一个片段。在20世纪90年代末，香烟制造商仿照象征主义或表现主义的风格，

① Hughes, *Learning to Smoke*, p. 121.

设计出一种图案抽象的包装。国内的顾客将会收到一个样盒和附赠的四个礼盒——一盒薄荷茶、一箱中国签饼、一瓶薄荷按摩胶和一支蜡烛。每个盒子中都有一张赠券，凭券可免费领取一包香烟。新的包装图案、礼品的神秘性旨在给香烟蒙上一层神秘的气息。这并不是一种巧合，“沙龙”（salem）这个名字本身暗示着神秘莫测。1692 年的“赛勒姆审巫案”——美国历史上最大的处死女巫事件——发生在马萨诸塞湾殖民地赛勒姆（Salem）镇上。这个品牌实际上是一个能指，暗示着美国历史上情绪激烈的一段时期（这是所指），无论何种阐释，我们都将把香烟和同名历史事件联系起来。

提出“能指”和“所指”这两个术语的学者是瑞士的索绪尔。对于索绪尔来说，每个符号的意义是约定俗成的。此外，他还认为：选择某个特定的符号来指代某个特定的事物，这个过程具有相当大的随意性。也就是说，他认为符号的产生并非来自于对指称物整体可感知特征的复制、模仿或仿制。对于索绪尔来说，象声词——模仿指称概念声音的词语（唧唧、滴滴、轰轰、嚓嚓等）——是特例，语言符号的构成并无规律可循。此外，同一个象声词在不同的语言系统中变化相当大，索绪尔认为，这种现象的出现甚至也受到了社会习俗任意性的牵制。如公鸡发出的声音在英语中是“cock-a-doodle-do”，在意大利语中是“chicchirichì”（读作“kee-keereekee”）；与之相似的是，狗吠在英语中是“bowwow”，但在法语中则是 ouaoua（读作“wawa”）。索绪尔表示，这些模拟可感知声音的符号只能大致相似，它们的出现或多或少是约定俗成的。

但是，索绪尔，这个才华横溢的历史语言学家，恰恰忽视了符号构成过程中的历时性。虽然词语和指称物之间的关系是任意的，但它的历史档案常常揭示了一个大相径庭的故事。许多单词的制造者似乎尽量地去描述指称物发出的声音。因此，“流动（flow）”的意思是“奔腾如流水，行云流水般移动”，即便像这样的词语，它也具有拟声性，显然模仿了水流动时发出的声音。假设生造一个单词如“普洛克（plock）”来取代它，是行不通的，原因很简单，从指称规则来说，这有悖直觉。

与之相似的是，香烟的阳性形式及其与性的联系并非任意——至少对于人的感知来说是这样的。这一点在里克酒馆中表现最为明显，里克酒馆中的香烟暗示着阳刚之气，但是维珍妮牌香烟的广告颠覆了香烟的这层含义。它最初模仿的是指称物某些显而易见的特性，这个观点实际上是由美

国哲学家查尔斯·皮尔斯（Charles Peirce，1839－1914）提出的，他认为，符号试图最大限度地再现现实，但随着时间的流逝、词语用法的改变，人们已经忘记了它们的出处，也不再按照本义来理解它们。如基督教中的十字架现在很大程度上已被视作一个传统的象征符号，它代表着整个“基督教”。不过，“十字架”这个符号设计出来显然是代表十字架的那个实在形态，基督正是被钉死在此十字架上。[①]

不管他们说英语还是意大利语，大部分人都会注意到：“cock-a-doodle-do”和“chicchirichi”这两个词原本都试图仿效公鸡的叫声，为何结果却大相径庭？某种程度上是因为两者的发音系统不同。正如皮尔斯所建议的那样，即便人们已不再有意把这些词看作拟声词，但人们仍然能够从众多词语当中一眼就认出它们。

高跟鞋也是符号

玛莎拍下的餐厅情景捕捉到了更多有趣的东西，以供我们从符号学的角度来研究它们。在某处，玛莎的摄像机对准了谢里尔的鞋子。你可能已经猜到了，谢里尔穿的是高跟鞋。为什么？生活在史前时期的人们光着脚板走路。最初的覆脚物可能是由动物皮制成的，在新石器时代（大约公元前 4000 年），生活在北欧和亚洲的人们在寒冷的冬天用动物皮系住脚踝。这可能是欧洲和北美印第安人穿的鹿皮鞋的前身，今天，世界各地的许多人一直在穿用皮革和毛毡制成的鞋。鞋最初是为了保护脚，方便行走或至少在崎岖不平的路上能安全地行走。现在，该说说高跟鞋了。穿着它们很不舒服，也不利于行走，但仍有数以百万计的妇女乐此不疲。高跟鞋的符号学故事显然与保护脚和方便行走这两个目的没有丝毫瓜葛。与香烟一样，它们是符号，和所有的鞋一样——士兵们军靴的行走能量实际上象征着罗马人军队的力量；许多神话故事都与鞋或靴子有关，这些神奇的鞋和靴子能帮助英雄电闪雷鸣间翻山过海。希腊神赫耳墨斯穿着有翅膀的便鞋四处飞翔，这样的故事数不胜数。

---

① 查尔斯·皮尔斯主要的符号学观点散见于 C. 哈茨霍恩（C. Hartshorne）和 P. 韦斯（P. Weiss）所编的《查尔斯·桑德斯·皮尔斯文集》（1－8 卷）（*Collected Papers of Charles Sanders Peirce*，Vols. 1－8，Cambridge，Mass.：Harvard University Press，1931－1958）中。

高跟鞋包含了几层意思。其中最重要的两点是它们或精致或时髦，以及它们确实撩人。高跟鞋成为一种时尚，最早可追溯到 14 世纪的威尼斯，当时的贵妇们穿高跟鞋是为了表明自己与农妇、女仆截然不同的社会地位。16 世纪，出生于佛罗伦萨的法国皇后卡泰丽娜·德·梅迪奇（Caterina de' Medici，1519—1589）踩着高跟鞋于 1533 年在巴黎与亨利二世举行婚礼。这个事件催生了一股新的时尚热潮，高跟鞋在法国贵族（包括男、女）中迅速流行起来。法王路易十四推波助澜，显然他是想借助高跟鞋来增加他那不怎么高的个子。从符号学角度来说，高跟鞋是高贵的能指。并且鞋跟越高，穿着者的地位越高。正是在 19 世纪中叶，高跟鞋——低靴，系或扣在脚踝上——迅速成为一种时尚热潮，被各个阶层的女性所喜爱，穿着它可以让裙子在地上拖着走。在那个被称作维多利亚的时代，鞋子有史以来第一次成为展现女性美丽和性感的性别符号。在今天看来，原因非常明显——高跟鞋迫使身体必须向前倾斜，进而提臀挺胸。正如社会历史学家威廉·罗西（William Rossi）[①] 所描述的那样，高跟鞋让女人的腿看起来很诱人，这样也就强调了女人的腿在性史中的地位。我们可以在神话故事中找到"鞋的诱惑"，如《灰姑娘》（*Cinderella*）和《金色拖鞋》（*The Golden Slipper*）。

历史解释了为什么高跟鞋通常会被视作"恋物癖"的符号，它唤起的是人们对自身的热爱，而不是它代表的东西。在一些文化中，这种热爱源于人们相信鞋子有股神秘或超自然的能量。跨文化叙述已证明了这一点，这些故事将鞋子神化，如同魔杖一般神奇。在我们的文化中，"恋物癖"一词指的是借助身体的某一部分或物品来满足性幻想。在西方社会中，恋物的对象是脚、鞋、袜子和女性的贴身衣服等。心理学家认为恋物癖是为了减轻性饥饿感，一般出现在男性中间。但在一本引人入胜的书中，瓦莱丽·斯蒂尔（Valerie Steele）[②] 提出，从某种程度上说，我们都是恋物癖。在性偏好和性行为上，"正常"和"变态"之间的界限实际上是模糊的。例如：时装设计师经常从恋物癖的衣橱中窃取灵感，设计出超高的鞋子、带花边的内衣和橡胶外套等等。这种挪用是如此的彻底，以至于穿这些鞋和衣服的人根本没有意识到它们来自于恋物癖的衣橱。

---

① William Rossi，*The Sex Lives of the Foot and Shoe*（New York：Dutton，1976）.

② Valerie Steele，*Fetish*：*Fashion*，*Sex*，*and Power*（Oxford：Oxford University Press，1996）.

在我们虚构的场景中，谢里尔的高跟鞋有助于她发送强烈的性信号。实际上，鞋子帮助谢里尔成了这场感情游戏的主导者，特德明显拜倒在她的石榴裙下。鞋子是包含多层意义的符号，集高贵、时髦、物神和性欲于一身——从电影到广告，这些意义被媒介和各种各样的流行文化反复强调。即便这些意义被深深地隐藏在符号中，人的心灵看来根本就是这些意义的历史探测器。

日常生活系统

香烟和高跟鞋为人类提供了独一无二的工具，以便人们能适应日常生活舞台上经常变化的身份。社会学家埃尔温·戈夫曼（Erving Goffman，1922—1982）注意到日常生活就像演戏。① 因为它包含了主人公特定环境下娴熟的表演。虚构场景中的两个主人公实际上都是“性格演员”，他们使用手势、道具、交谈，想给对方留下深刻的印象，都是为了一个特殊的目的——浪漫。演员表的拉丁文是“dramatis personae（出场人物）”，字面意思是“剧中人”，这个术语揭示了人格的概念出自戏剧。② 总之，我们似乎把生活当作了一个舞台。

首先，让人好奇的是这种理解从何而来。科学记录表明，早期原始人群生活的重心是打猎、收割庄稼和烹饪。分工到人是为了提高整个团体的工作效率。随着早期原始人群智力的发展，他们交流思想的能力也在同步提高。颅骨的石膏模型可以追溯至大约10万年前，它有助于科学家复原古人的大脑，结果显示，古人与当代人的脑袋在大小上并无多大区别。不久，洞窟艺术开始出现，语言学家推测人类开始使用语言交流。大约1万年前，人类开始栽培植物，紧接着就是家养动物。这种农业上的革命为文明的出现提供了舞台。

第一批使用语言交流的人群开创了文化的早期形态，科学家们称之为“部落（tribe）”，部落是个功能齐全的集体生活系统，甚至与现代人似乎

---

① Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (Garden City, Conn.: Doubleday, 1959).

② 在《他说，她说》（*He Says*, *She Says*, New York: G. P. Putnam's Sons, 1992）一书中，莉莲·格拉斯（Lillian Glass）认为，谈情说爱不可避免地带上了性别表演色彩，同时也表明了男女之间的差异。

有着天然的关联。这些文化的基础是仪式——人们载歌载舞，其目的在于引出某些特定的事件或描述某些重大事件如成年、结婚等的公共意义，仪式是戏剧的前身。在复杂的社会中，多元文化、亚文化、反主流文化和平行文化不停地相互竞争，共享领域太大以致社会中的每个成员不能为了重要的仪式聚集在一起。每个人本能地希望生活在小一点的部落型团体（社团、酒吧等）中，举行他们特殊的仪式。正如传播学家马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan，1911—1980）所强调的那样，这种“部落主义”倾向回荡在人类的心头，它是异化感的源头，生活在错综复杂而又冷冰冰的社会环境中的许多人都曾体验过这种异化感。

考古证据表明，当早期部落的成员在文化上变得越来越成熟时，也就是说，当他们的表达能力和技术体系越来越复杂时，为了满足他们日益增长的新的社会需要，他们需要越来越大的交往圈，在新形势下合并或兼并其他部落，因此，部落的人口不断增长，成员也越来越多元化。人类学家德斯蒙德·莫里斯（Desmond Morris）把这种因扩展和合并而出现的复杂的部落系统称之为“超级部落（super-tribe）”。[1] 最早的超级部落只能追溯到四五千年前，即最早的城邦出现的时候。

一个现代社会就是一个超级部落，由个人组成的集体不必再追随祖先的足迹参与到创世部落中，只需参加那个部落的文化仪式即可，因为部落也会因时而异。这种参与容许个人以自发和模式化的途径相互交流，这些都被视作“正常”。但与部落不同的是，这种互动模式并不能在个人层面上展开，因为你不可能了解或熟悉生活在同一超级部落中的每一个人。此外，一个社会往往包含着多种文化体系。那些生活在美国社会中的人们的文化都可以宽泛地称作“美国人的文化”。这种文化既兼容了欧洲社会的创世部落文化系统，也吸收了土著和其他平行的文化体系，他们的生活方式不同，语言不同，仪式也不同。因此，与他的部落祖先不同的是，一个美国人可以远离主流文化，变成平行文化或亚文化中的一员，他也可以学习和利用不同的符号系统，每一种文化系统都通向不同的交流和生活方式系统。

---

① Desmond Morris，*The Human Zoo*（London：Cape，1969）.

符号的科学

像人类学和心理学等其他人文学科一样，在学术界（或社会上），符号学从来没有被当作一门独立的学科而受到广泛的关注。出现这种现象有很多原因，也许最合理的是符号难以定义，在传统学术范畴中很难确立符号学的位置。不管他是否了解符号，但从某种程度来说，每一个人都是符号学家。正如我们之前所看到的那样，我们每时每刻都在使用符号学的方法。当我们本能地探究某些事物的意义时，我们实质上就在从事基本的符号学思考。另外，就像我们之前提到的那样，我们发现这是非常“有趣”的。符号学带着“质询”的口吻探究事物的本性，这与侦探们在虚构场景或真实生活中的推理方式并无两样。侦探故事本质上是乔装改扮的符号学调查。这也许正是它们如此流行的原因。2003 年，丹·布朗的《达·芬奇密码》（*The Da Vinci Code*）轻易登上了国际畅销书的宝座，并成了一种流行文化的现象，在很大程度上因为它肯定不是以历史事件而是以符号学的方法为根据。书中的主角——哈佛大学一位名叫罗伯特·兰登（Robert Langdon）的教授试图使用他的“象征学”知识解开基督和圣抹大拉的玛利亚（Mary Magdalena）之间的谜团，小说把“象征学”定义为对符号和标记的研究。小说中大部分的推断来自于主人公解开神秘符号的能力，这是侦探小说的传统，从奥基斯特·杜宾（Auguste Dupin）、福尔摩斯（Sherlock Holmes）到波洛（Poirot），他们都是“象征学家”。丹·布朗把“符号学”变成了“象征学”。

“符号学”这个术语起初被用于研究身体的病症。西方医学的创始人希波克拉底（Hippocrates，前 460－前 377）把病症定义为“semeion（在希腊语中，‘semeion’是‘符号’或‘标记’意思）”，他指出：“semeion”明显的特征是能帮助医生确诊恶疾、不适或微恙。他称这种诊断技术为“semeiotike”，“semeiotike”包含着基本的分析观念，哲学家扩展了这个概念的外延，泛指一切人工符号（如语言）。单个词语不能指称具体的物品，而是以某种可识别的方式指称同类物品。如“圆”这个词语并不是指某个特定的圆（如果需要，它也可以），它指的是所有的“圆形”物体——每个圆的大小可以有所变化，但只要它是圆形的，就可以称之为

“圆”。希腊哲学家柏拉图（Plato，前 427—前 347）对此类现象感到迷惑。柏拉图大名鼎鼎的学生亚里士多德（Aristotle，前 384—前 322 年）认为，实际上，语言起初是给单个事物命名，而不是描述它们的属性。只是当我们发现某些特定的事物拥有共同的属性之后，我们才开始把它们分类（如圆形）。亚里士多德又指出，我们在此基础上创造了一些抽象的词语，以便能够统称具有相同属性的事物：如“植物”、“动物”、“物品”等。

正是早期基督教之父、哲学家圣·奥古斯丁（St. Augustine，354—430）第一个 对“符号理论”作了详细的阐述。圣·奥古斯丁提出，符号可分为三种类型。第一种是自然符号，它既包括希波克拉底所说的人体症状，也包括叶子的沙沙声、植物的颜色、动物发出的信号等。第二种是约定符号，它们都是由人类创造出来的，不仅包括语言，也包括人们为了满足心理、社会、交流的需要，设计的一些姿势和象征符号。第三种符号是圣迹，圣·奥古斯丁认为圣迹是上帝发出的信息，因此它们是神圣的符号。而且这些符号只有借助信仰才能读懂，虽然这种理解在一定程度上建立在特定文化对它们的阐释上。

圣·奥古斯丁死后，人们不再关注人的认知与符号生产之间的联系。直到 11 世纪，人们对此的兴趣才再次被点燃，其主要原因是对古代哲人著作的翻译，成果即是广为人知的“经院哲学（Scholasticism）”运动。经院哲学家认为，约定符号再现了实践真知，因此有助于人类直接理解现实。但在这场运动中，一些“唯名论者”提出，符号所展示的“真理”本身取决于主观的思想，它充其量只是一种虚幻且经常变化的说法——这个观点酷似当代某些符号理论。与此同时，英国哲学家和科学家罗杰·培根（Roger Bacon，1214—1292）推进了起初无所不包的符号类型学，他声称，如果不能牢牢把握符号学在人类认知中的作用，对真理是什么或不是什么的争论将永远不会结束。

出于某些原因，培根的观点很少甚至没能引起人们的关注，直到 1690 年，英国哲学家约翰·洛克（John Locke，1632—1704）才在《人类理解论》（*An Essay Concerning Human Understanding*）一书中重申了这个观点。实际上，洛克甚至最早提出了哲学研究的自主模式，即所谓的“符号学”，他把“符号学（semeiotics）”定义为“符号的学说”。但是洛克的提议也没有引起多大的关注。直到 19 世纪，当索绪尔（之前已提到过）改用

“符号学（semiology）”一词，以此表明人类社会需要这样一种学说或科学时，[①] 这种局面才得以改观。今天，洛克的术语“符号学”——拼作“semiotics”，已成为了人们的首选——皮尔斯（之前提到过）也曾使用并使之流传开来。当代实践、理论和技术的基础就是索绪尔和皮尔斯两人或其中一人的著作。许多知识分子紧随其后，把20世纪的符号学发展成了今天这样一门先进的学科。他们之中只有一小部分人将在这里被提到。在符号理论的发展过程中，约翰·迪利（John Deely）的《认知的四个时期》（*The Four Ages*）一书意义重大，因其填补了空白，作为一种资源，值得推荐。[②]

哲学家维特根斯坦（Ludwig Wittgenstein，1889－1951）认为符号就是现实的图像，在他看来，符号似乎是一系列的图像。这种观点至今还闪现在大部分符号学理论和实践中。美国符号学家查尔斯·莫里斯（Charles Morris，1901－1979）把符号学方法分散到对符合的组合、关系、意义及符号与使用者的关系研究中。美籍俄裔符号学家罗曼·雅柯布森（Roman Jakobson，1896－1982）对符号结构的进行了综合性的研究，但让他声名鹊起的也许是交流模式，他认为在交流过程中，信息的交换并不是中立的，而是带有主观色彩和某种目的性。法国符号学家罗兰·巴尔特（Roland Barthes，1915－1980）阐释了在破译摔跤比赛和好莱坞大片等大众文化景象的意义时符号学的作用。法国符号学家格雷马斯（Algirdas J. Greimas，1917－1992）发展了符号学的分支：著名的“叙事学（narratology）”。叙事学认为不同文化中的人们实际上使用了相同的人物、主旨、主题和情节，研究他们如何创作类似的记叙文体（神话、传说等）。已故的美籍匈牙利裔符号学家托马斯·A. 西比奥克（Thomas A. Sebeok，1920－2001）在扩展符号学的研究对象方面具有影响力，他不仅把动物信息发送系统纳入到比较研究中，并称其为“动物符号学（zoosemiotics）”，也研究所有生物的“符号过程（Semiosis）”，后被称作“生物符号学（biosemiotics）”。符号过程是生物与生俱来的能力，它以每个物种特有的方式制造和理解符号。西比奥克声称，不同学科领域的观点、调研结果、科学

---

① Ferdinand de Saussure，*Cours de Linguistique Générale*（Paris：Payot，1916）.

② John Deely，*Four Ages of Understanding*：*The First Postmodern Survey of Philosophy from Ancient Times to the Turn of the Twentieth Century*（Toronto：University of Toronto Press，2001）.

论述交织和混杂在一起，这是生物符号学的显著特征。最后，意大利符号学家翁贝托·艾柯（Umberto Eco，1932－）为我们了解符号学的阐释过程做出了巨大的贡献。20 世纪 80 年代前期，他出版了当时最畅销的小说《玫瑰之名》（*The Name of the Rose*），可以说，凭借这本书，他单枪匹马就让符号学这个术语闻名于世。

艾柯本人给符号学下了一个有趣的定义。在《符号学原理》（*A Theory of Semiotics*，1976）一书中，他把符号学定义为“研究所有用来撒谎的事情的学科”，因为“如果某些事情可以用来编织谎言，反过来说，它就不能用来说明真相。事实上，它根本不可用于叙述真理”。[①] 抛开其幽默的一面，这个观点还是非常有洞察力的。它暗示符号不能叙述完整的故事或“真相”，这就和唯名论者所说的一样。实际上，人类自始至终都在头头是道地谈论那些虚构、想象的事情。从某种意义上说，文化本身就是一个巨大的谎言——生物遗传中的变异迫使我们必须主要依靠脑力劳动而生存。在埃斯库罗斯（Aeschylus，前 525－前 456 年）的戏剧《被缚的普罗米修斯》中，普罗米修斯曾预测，将来有一天，统治者依靠的不是力量或暴力，而是谎言来征服和控制整个世界。

符号学的方法曾被定义为“结构主义（structuralist）”，因为它的研究重心是在符号系统的循环结构中寻找出循环的意义模式（将在下一章中论述）。20 世纪 60 年代，在符号学界举足轻重的法国已故符号学家雅克·德里达（Jacques Derrida，1930－2004）反对结构主义方法论的前提，他提出了一种与之相反的方法，也就是最终闻名于世的“后结构主义（post-structuralism）”。在后结构主义的大潮中，德里达公然抨击在人类符号学系统中寻找普遍结构的做法。根据德里达的观点，所有这样的系统都是自我指称的——此符号指向彼符号，而彼符号指向的还是其他符号，这个过程永无止境。因此，那些看似稳定、逻辑分明的事情原来是荒谬、不合逻辑的。许多符号学家已严厉批评了德里达激进的观点，因为他忽视了结构主义者真正的发现。尽管如此，它已经对许多不同的知识领域产生了深远的影响，它的影响力不仅波及符号学，还涉足到科学。但总的来说，符号学者仍在使用结构主义的方法和观点——在我们日常制造和使用的符号中，存在着人类基本的意义结构。

---

① Umberto Eco，*A Theory of Semiotics*（Bloomington：Indiana University Press，1976）.

把符号学看作是一门“科学”的观点并不保守。在西方社会中，这个术语原本是用来形容客观地认识自然界，通过恰当的观察、实验和有序的思考，去了解和核实自然界的真实面目。但人性的研究是否也具有客观性，这个问题仍有待商榷。实际上，许多符号学家拒绝把他们的研究领域称为“科学”，因为他们认为研究人性从来没有百分之百的客观，他们更愿意称其为“修辞性（rhetorical）”科学。符号学可以被视为科学，因为它使用了一系列考察人性的基本原则，涵盖了象征、语言、艺术形式和仪式。

符号分析的原则

符号分析中潜藏三条原则。这些将在本书剩下的篇幅中讨论。首先，不管它看起来多么现代，一切含有意义的行为和表达方式都有其来由。因此，符号学者的第一个任务就是挖掘符号的历史，如同我们挖掘香烟和高跟鞋的历史一样。

其次，符号系统会影响人们对“正常”的人类行为的界定。符号学者的第二个任务就是揭示人类在理解“正常”时的符号过程。在北美，女人穿高跟鞋和抹口红都是“正常”的，如果男人也这样做，则被视作“变态”。在现实社会中，衣服或者化妆分成男女两个类别，这是一个基本的传统习俗，这并不是天生或必需的。就像我们之前看到的那样，16 世纪，高跟鞋在男、女贵族中间疯狂流行。这条原则明显是第一条原则的必然结果。

第三条原则是符号的特定系统会影响人的世界观。以健康为例。在我们的文化中，我们认为疾病“使我们松弛下来”、“破坏我们的机体”或“损害”身体的机能。这样的表述反映了我们对身体的直观认识。塔加拉族语（Tagalog）是菲律宾本土的语言，它对健康的表述与英语并不相同，相反，它的表述揭示了对身体的整体认识与精神力量、社会氛围及自然有关。在英语文化中长大的人们倾向于把疾病看作一种社会化的现象，它把身体从更大的社会和生态环境中剥离出来，而塔加拉族的人们则倾向于把疾病看作对某些环境的反应。

上述讨论并不意味着世界上没有客观、明确的症状或疾病。地球人都拥有一个先天的生理预警系统，这个系统会提示我们注意身体状态中的危

险变化。这个系统产生的一些症状已被现代医学记录下来。但在日常生活中，人们对身体危险信号的评定及反应还是由文化传递的。在通俗易懂的《疾病的隐喻》一书中，苏珊·桑塔格（Susan Sontag，1993－2004）中肯地提出，实际上，正是文化让人们选择以某种特定的方法来看待某些具体的疾病。以癌症为例，桑塔格表示，在不久的过去，“癌症”这个词暗指令人不安的精神病，而不是危险的生理疾病。“只要癌症还被视为邪恶、不能战胜的生命掠夺者，而不是一种普通的疾病，那么，当他们得知自己患有癌症时，多数患者都会精神受挫。”[①] 同样，杰克琳·达芬（Jacalyn Duffin）也曾提出，一般情况下，疾病纯粹是文化的产物。[②] 如即便“相思病”产生于古人的诗歌中，它也曾被视为是一种生理疾病。它疾病身份的消除得益于20世纪的怀疑论。在某个特定时期，关于疾病的概念是多种文化因素的结晶，而不仅仅受到疾病科学研究成果的影响。文化的定义方式和陈述健康的途径极大地决定了人们如何看待和治疗疾病，怎样的生活期望是正常的，哪些体型特征是动人、丑陋、正常或反常的。一些文化视精瘦、强壮为健康，而另一些文化则看重圆润和丰满；某些文化认为健康的生活方式必须以严格的体育锻炼为基础，而另一些文化则认为要想健康，就必须少活动，多休养生息。

第三种原则并不能囊括在人类成长过程中自然所起的方方面面的作用。对于符号学者来说，自然与文化之争是不相干的话题，以往他们把这两者都看作“符号过程”的搭档——人类的大脑能把接收到的信息转换为符号，换句话说，文化反映了我们的心灵不可能是一张“白纸（tabula rasa）”。在强调以符号为基础的前提下，世界观的不同只是表面的不同。正是这些不同反映了符号最擅长伪装，揭示这些不同有助于我们在这过程中更好地相互理解。

对于符号学者来说，像香烟和高跟鞋这样的实物开始看上去好像微不足道，但在揭示世界观的差异时，它们是非常有用的。符号学有助于我们过滤每天环绕在我们周围的大量符号，也帮助我们有幸避免成为某些特定场合中的被动一方。通过理解符号，形势发生改变，我们成为了主动控制局势的一方。

---

① Susan Sontag，*Illness as Metaphor*（New York：Farrar，Straus& Giroux，1987），p. 7.

② Jacalyn Duffin，*Disease Concepts in History*（Toronto：University of Toronto Press，2005）.

第二章 它意味着什么？

——人类怎样再现世界

整个可见的宇宙，不过是形象和符号的金库而已，而这些形象和符号应由（诗人的）幻想力来给予相应的位置和价值。它们是（诗人的）幻想力应该领会并加以改造的。

——查尔斯·波德莱尔（1821－1867）

玛莎录下的餐厅中的画面包含了许多更有趣的片段，值得符号学者去领会和深思。在某一段中，特德被谢里尔裙子上的小别针所吸引，他追问道："多么有趣的图案啊！它意味着什么？"谢里尔是这样回答的："在中国文化中，这个图案代表的是水的活力，它象征着生命的活力。"

如果我们不仔细思考，不把它看作人类天生的好奇心，那么，对事物和某物的外观感兴趣是件非常平常的事情。但是人类的好奇心真是个神奇的东西。实际上，符号学分析的关键在于通过揭示某些东西意味着什么，或者更确切地说，"代表"什么，来满足人类的好奇心。正如在第一章中所论述的那样，"符号"、"符码"和"文本"等概念有助于我们更好地理解日常生活中偶然遇到的一些事情的意义。文化实质上是一个由符号、符码和文本组成的系统（或网络），它们能告诉人们如何完成日常的社会交往及事物的价值。

意义的意义

让我们来仔细思考特德话中关键的一个词——也就是"它意味着什

么?”中的动词“意味（mean)”。在日常对话中，我们在说话之前甚至不用多想，就会经常蹦出这个词。它的“意义”是什么？据考证，这个单词本身有很多意思。1923 年，C. K. 奥格登（C. K. Ogden）和 I. A. 瑞恰慈（I. A. Richards）两位学者发现，这个单词在英语中有 16 种常见的意思。[①]例如在“生命有意义吗?”这句话中，它的同义词是“目的”。在“对于你来说，爱情意味着什么?”或“绿灯意味着可以行走”这样的句子中，这个词有另外两种与语境相符的意思，它的意思相当于“传达”或“表明”，意义的意义无疑是个难题。

因此，这个词的意义依旧不明。这并不是有意的回避。与数学一样，某些内容可以像这样轻而易举地说出来，因为它们可以不证自明。这些统称为“公理（axiom)”。而在符号学者看来，世界上没有任何事物的意义是一成不变的。原因很简单，任何事物的意义都不可能脱离文化而存在。为了把握这意味（不是故意的双关）着什么，必须把世界上的动物和植物都视为食物的来源。从理论上讲，人类可以通过简单的实验有偏差地把食物分成“可食”（无害）和“不可食”（有害）的——也就是说，人们无论生活在地球上的哪个角落，都能通过实验把食物分成两大类——这些是无害的，那些是有害的。在英语中，它们分别被命名为“可食”和“不可食”的。但故事并没有就此结束。人们也会把一些无害的植物和动物肉归到“不可食”的一类中。如生活在北美的人认为兔子、蚕和许多花草都是不能食用的，即便它们对健康无害。另一方面，欧洲人定期食用兔肉和多种花草，墨西哥人吃煮熟的蚕，也没有引起不良的生理反应。这些人从他们所处的文化来辨别食物是否“可食”。存在这样的分类偏差是因为“兔子”或“蚕”的文化含义不同。某种特定的文化会让它的使用者关注某些特定的意义，认为它们的存在是必须的，但这个事实并不意味着其他文化背景下的人们也会同样理解这个世界。虽然来自不同文化背景下的人对香烟的理解不同，如北美人对香烟的理解就不同于其他文化中的吸烟者，但只要我们简单地向他们解释一下，就像在第一章中我们已经做过的那样，他们很容易就能理解香烟在北美文化中的含义，尽管他们也许会对此表示惊讶或惊愕。关于世界的实践知识是文化特定的，它建立在类别之上，而

① C. K. Ogden and I. A. Richards, *The Meaning of Meaning* (London: Routledge and kegan Paul, 1923).

这些类别是为了给世界上的万事万物分类，个体通过这种分类了解社会；人类的理论认知能力是无限的，它可以轻易地超越某种文化特定的分类标准，尽管这些分类标准一般指导过人类的认知活动。

这种分类行为必然带有相应的“阐释（interpretation）”行为。简单地说，它是从符号或文本中提取恰当意义的能力。尽管这种“阐释”行为容易受到个体因素的影响，并且永无止境；它包括熟悉特定语境中的符号及其所属的符码、指称物的属性——相对于抽象的指称物（如“正义”、“公平”、“平等”、“耐心”等）而言，实体的指称物（如“猫”、“狗”、“男孩”、“女孩”等）更为稳定。即便处在同一个社会环境中，如果没有这种熟悉作为前提，人与人之间的交流和互动实际上是不可能的。阐释实质上是人们有目的地从无穷无尽的意义中选取特定的意义，这些意义都是人们为了达到特定的目的或适应特殊的语境而生发的。一说到阐释，好像它就不是艺术作品的原创一样，但这种观点是不正确的。阐释也创造意义。虽然已故的加拿大钢琴家格伦·古尔德（Glen Gould，1932－1982）不是《平均律钢琴曲》（*TheWell-tempered Clavier*）的曲作者，他只是把它弹得非常好，但这无损于他作为艺术家的声誉。为了更贴近巴赫，他在演奏时隐藏自我。他的工作越成功，就越陷入到巴赫的艺术形式中。每一次敲击、每一个乐句无不成为映照他那独具匠心的想象力的镜子。

意义的类型

现在，让我们以符号学者的方式进一步来考察意义。首先，在人类系统中，存在着两个层面的意义——“本义（denotative）”和“转义（connotative）”。当你在使用日常用语时，可能已经对它们有所了解。比如像“红（red）”这个词，它的意思是什么？一方面，它指的是一种特定的颜色，这种颜色不同于“蓝色”和“绿色”；但在另一个方面，它可以表示一种情感状态［我尴尬得满脸“通红”（I'm *red* with embarrassment）］、财政赤字［我“负债”累累（I'm in the *red*）］或政治意识形态［“红色”的共产主义是他一生的信仰（He's been a *red* communist all his life）］。实际上，每个词语至少有两个层面的意思。因此，你将不会对下面的论述感到完全陌生，它只是将你已直观了解的东西形式化而已。

符号是对所思所感——第一层面的“意指”或关注对象进行编码。以“房子”这个单词为例，它让人想起的是“人类居住的建筑物”。在某种文化语境中，它指的并不是具体的房屋，而是一般的建筑——对于生活在纽约和加尔各答或纳米比亚的人来说，“房子”的“所指”是不同的。“房子（其他语言中相同的词语）”这个词指向各式各样的建筑——大的、小的、立方形的或者球形的。在我们的文化中，它让人想起的通常是一种立方形而非球形的民居建筑，因为这是我们房屋的一般形状。但对于苏丹的多贡人或赞比亚的牧人来说，这个词指的是球形或圆锥形的建筑。

现在，看一下“房子（house）”这个词在下面这些句子中的意思：“审议机关正在开庭审理案件（The *house* is in session.）”，“剧院充满了笑声（The *house* roared with laughter.）”，和“他们在哈佛大学留宿（They sleep one of the *houses* at Harvard University.）”。这些意思揭示了该词在另一层面的用法。这个层面被称为“转义”，在这三个句子中，“房子”这个词的意思分别为“审议会的法定人数”，“观众”和“宿舍”。这些用法扩展了“人类居住的建筑”这个概念，涵盖了人们聚在一起的另外一些情形（就好像他们在一个房间中）。“转义”使人们能挑选一系列可供使用的符号表达一系列潜在的意义。

“转义”有多种功能。在英语中，“是（yes）”这个单词的字面意思是“肯定”，但我们只要直接使用升调，就可以传达出怀疑或不信任：“是吗（yes）?”重读则表示肯定或传达出一种激动的情绪：“是（yessss）!”这些富有感情色彩的意思能通过语调（或其他的途径）附加在各式各样的符号上。再来看“房子”这个词，“你肯定这是一个‘房间’？它看上去更像一个车库（Are you sure that's a *house*? It looks more like a garage）”，在这一句中，怀疑和不信任也是通过语调的变化传递出来的。

最后，我们再来看“房子”一词，在诸如“上帝之家（the *house* of God）”和“臭名昭著的妓院（*house* of ill repute）”等短语中，它的含义分别是“教堂”和“卖淫的地方”，这些意义的形成被视为某种特定的历史化过程。正如之前所论述的那样，我们不能根据单词的字面意思独自揣测这些词的意思，因此，必须把它们放回到当时的社会语境中去理解。香烟、高跟鞋、香水、汽车品牌、衣服诸物的意义都经过了时间的历练。

再来看“红”，在世界各地的文化中，红象征着生命、魔力、温暖、爱和丰产。盎格鲁—撒克逊人把树和动物涂成红色，因为他们认为这样能

保护他们远离邪恶；把斧头和鱼叉也涂成红色，因为他们相信这能赋予人类超人的力量。在古罗马，新娘们都要蒙上一个象征着爱和生殖力的火红纱巾（面纱）——中国的部分地区也有这种风俗。与之相反，红在古埃及象征着不道德和邪恶，它和破坏之神是一伙的。邪恶的行为被称为“红色事件”，文牍书记用红笔写下警语——这个习惯一直延续至今。“红”这些意义的形成经历了一个历时的过程。

1957 年，心理学家奥斯古德（C. E. Osgood）、苏古（C. J. Suci）和坦纳鲍姆（P. H. Tannenbaum）发明了一种有趣的方法，被称作“语义差异法（semantic differential）”[①]，它能使词语的内涵具体化。它针对某个特定的概念题材提出一系列的问题——它是好是坏？是弱是强？——每栏共设七个等级，将反义形容词置于每栏的两端。他们借助统计学的方法可以筛选出常规模式。例如根据下列每栏设有七个等级的反义词：现代—传统、年轻—年老、迷人—刻板、实际—理想、友好—严肃，假设你需向一群人征求他们对“美国总统”的意见，结果将会怎样？

现代								传统
	1	2	3	4	5	6	7	
年轻								年老
	1	2	3	4	5	6	7	
迷人								刻板
	1	2	3	4	5	6	7	
实际								理想
	1	2	3	4	5	6	7	
友好								严肃
	1	2	3	4	5	6	7	

图 2.1 “美国总统”的含义

那些认为总统应该是“现代”的人会在“现代—传统”这一栏的起点做好标记，那些觉得总统不能太年轻也不能太老的人会在“年轻—年长”这一栏的中间画上记号，那些以为总统应该“看起来刻板”的人会在“迷人—刻板”这一栏的末尾做上记号……如果根据这样的标准向更多的人征求对总统的意见，那么，我们将大致描绘出总统的“轮廓”。此类利用语义差异性而进行的研究已直接表明：尽管某些概念的含义容易受到个体阐释和主观认识的影响，但变化的范围并不是随意或任意的。换句话说，运用语义差异性而

① C. E. Osgood, G. J. Suci, and P. H. Tannenbaum, *The Measurement of Meaning* (Urbana: University of Illinois Press, 1957).

进行的实验已表明：概念的内涵受到了文化的约束。如“噪音（noise）”在日本是一个带有强烈感情色彩的词，可用于某栏的两端；但对于美国人来说，这是一个相当中性的词语，只能把它放在这栏的中间。

为求准确，这一点必须提到，在不同的文献中，本义和转义有不同的表达方式。德国哲学家戈特洛布·弗雷格（Gottlob Frege，1848－1925）用“指称（reference）”代替前者，用“含义（sense）”代替后者，他最早指明了“转义”在意义理论中的作用。著名的例子有“太阳系中第四小、离太阳第二远的行星”被命名为“维纳斯（Venus）”和“启明星（Morning star）”，弗雷格察觉到这两个名词虽然指向同一个行星，但它们却有不同的含义。“维纳斯”直接指向这颗行星（不过暗指了罗马神话中性爱和形体美女神），但“启明星”则说明了这样一个事实：在太阳升起之前，我们还能在东方看到这颗行星。弗雷格主张，对符号的认识显然包括了解它们的文化含义。哲学家鲁道夫·卡尔纳普（Rudolf Carnap，1891－1970）用“内涵（本义）”和“外延（转义）”来代替，尽管这几个词有细微的差别，但是我们在进行对比时应抛开当下的目的，也就是说，在符号学实践中，这几个词语的意思实际上是相同的。

指称（reference）＝本义（denotation）＝内涵（intension）

含义（sense）＝转义（connotation）＝外延（extension）

人们常常将本义和转义的二分法归功于哲学家约翰·斯图亚特·密尔（John Stuart Mill，1806－1873），但这种分法实际上可追溯到中世纪的经院哲学派，特别是奥卡姆的威廉（William of Ockham，1285－1347）。美国的语言学家莱昂纳德·布卢姆菲尔德（Leonard Bloomfield，1887－1949）在产生过重要影响的《语言论》（*Language*，1933）① 一书中，将这种方法运用了到了语言学中，此后不久，丹麦语言学家路易斯·叶尔姆斯列夫（Louis Hjelmslev，1899－1965）把它运用到了符号学中。

从这个角度来说，符号学者是“转义的科学家”，我们在上一章中分析了谢里尔和特德的吸烟行为，实际上是为了找出在特定环境中香烟和高

① Leonard Bloomfield，*Language*（New York：Holt，Rinehart，and Winston，1933）.

跟鞋的含义。在生产和解读大部分符号和文本的过程中，转义就是生成和提取意义的运转模式。转义不是一个选项，直到今天，仍有部分传统哲学和语言学意义理论这样认为；它是我们想从特定“语境”中某个符号上提取的某些东西。这暗示着什么？试想如果不把外显的社会语境即录像中的画面考虑进去，要想提取香烟和高跟鞋的意义，是不可能的。假设你在人行道上偶然看到一个皱巴巴的废弃烟头，你可能视它为垃圾。但如果它镶嵌在画框中，在画廊的墙上挂着，上面还签有一个艺术家的名字，你可能会用一种完全不同的眼光打量它——把它看作“一次性社会”的象征、“物质文化”的隐喻，或用其他转义的方式阐释它。事件发生的“语境”——在人行道上还是画廊的画框中——直接决定你将从它身上提取何种意义。

符号的类型

许多符号学研究一直致力于确定人类符号的主要类型。已故的西比奥克（前一章提到过）将符号分为六种：“症状（symptom）”、“信号（signal）”、“指示（index）”、“图标（icon）”、“象征（symbol）”以及“名称（name）”。[①] 尽管有些符号学者把症状和信号排除在外，但在我看来，西比奥克的观点无比正确，他主张把这两者囊括进来，这就使得我们在研究符号过程时更重视生物因素和文化因素之间的联系。

我们再进一步来研究西比奥克的观点。症状是有形的符号，用于表示外在的情形或环境。正如我们在上一章所看到的，对它们的理解会受到文化的影响。西方文化认为面部痤疮是一种慢性皮肤病，一些青少年和成年的年轻人深受其害，病源很大程度上取决于日常生活习惯（饮食、压力等）。它的症状是脸、背、胸部长一些疙瘩（疮）。但别的文化不把疙瘩视作病症，据考证，世界许多语言中都没有“痤疮”的同义词。与之类似的是，北部曼尼托巴的因纽特部落没有“佝偻病”（骨头是软的或常常弯曲的，通常是由体内缺乏维生素 D 和接受光照不足引发的病状）一词。根据以前的传统，生活在这些文化中的人们不会认为骨头的这样一种发育状态

① Thomas A. Sebeok, *Signs* (Toronto: University of Toronto Press, 1994).

预示着骨骼系统的畸形。他们通过学习“佝偻病”一词才知道这种疾病的存在。马来西亚人、日本人、印度尼西亚人和泰国人所说的“拉塔病”是种综合病症，我们起初也不知道这一点，病因是突如其来的恐惧。因为没有一个专业术语来描述这种症状，我们不把它视作病症，尽管它明显存在(就像生活在这些文化中的人们所公开承认的那样)。这样的例子均表明，诊断疾病的全过程都被符号化，因为它需要用文化词汇来解读和介绍症状的构成因素。

信号是实物的传送（声音、气味等）或运动（斜着头、眨着眼等）。在大部分物种中，信号的初始功能是分辨动物潜在伴侣的性别和种族。如棘鱼能使用一种连锁放射系统来寻找配偶。一旦到了它们的繁殖季节，雄性棘鱼的腹面就会变成明亮的红色。这种颜色不仅会吸引雌性棘鱼，还会引来其他雄性棘鱼的攻击。几乎所有红颜色的物体都会受到雄性棘鱼的攻击。针对雄性棘鱼以奇怪姿势发出的红色信号，雌性棘鱼的反应是展示“她”那已装满卵子的便便大腹。这刺激了雄性棘鱼，“他”跳着Z形舞，带头游入早为“她”建好的如隧道般的洞窟中，雄性棘鱼用鼻子颤抖地触摸着雌性棘鱼的尾巴。随之而来的震动是雄性棘鱼为了促使雌性棘鱼在窟中为“他”产下受精所需的卵子。如果雄性棘鱼没有跳最后一段舞蹈，雌性棘鱼就不会产下“她”的卵子。用铅笔轻轻拨动雄性棘鱼的尾巴也会产生同样的效果。但如果雄性棘鱼在这种情况下没有完成仪式的最后一部分，也就意味着“他”不是想要为这些卵子受精，而是要吃掉它们。

当然，信号还有其他的用处。如工蜂拥有一个复杂的信号系统，通过发送信号告诉蜂箱中的同伴食物的储藏位置。这些蜜蜂具有非凡的能力，通过一系列的运动，告知蜂箱中的同伴食物的方位、距离和质量，其准确度令人惊讶。因其动作与人类的舞蹈动作类似，此信号系统被称作“舞蹈”。即便没有直接的感官知觉，它在传递信息时依然具备与人类符号相同的特质，这是非常了不起的。动物学家记录了蜜蜂跳舞时的几种类型。在“圆圈”舞中，蜜蜂时左时右地围着圆圈飞。这种舞蹈明显传递出“食物就在附近”的信号。当食物离得比较远时，蜜蜂跳的是“摇摆”舞，它们左右摇摆着向前直线飞，然后再飞回到起点。舞蹈中的这条直线指向食物所处的方向。舞蹈的能量级别暗示着食物的丰富程度，速度的快慢则预示着食物与蜂箱之间距离的长短。

虽然这些发送信号的例子值得注意，但在人类看来，这并非蓄意而

为，仅仅是动物的本能反应，尽管它们有时并不像我们想的那样。在解读动物的信号时，人类多么容易受到自己感觉的欺骗啊！经典的例子是证据充分的“聪明的汉斯”。聪明的汉斯是20世纪初德国闻名遐迩的一匹马，“他”的特长是“能与人类交谈”。“他”似乎能理解人类的语言，回答的方式是用前蹄敲字母：踢一下地代表A，踢两下代表B……一组科学家排除了马主人欺骗一说。这匹马据说能交谈！聪明的汉斯获得了很多荣誉，被视为一项重大的科学发现。但科学家委员会中一位机敏的成员——荷兰心理学家奥斯卡·芬格斯特（Oskar Pfungst）最终发现，一旦观察不到提问者的表情，聪明的汉斯就不能正确地回答问题。这匹马破解了人类无意中发送的信号。当聪明的汉斯用前蹄敲击时，无论对错，“他”都能从主人身上接收到外人不易察觉的暗示。当“他”敲对时，主人看上去很放松。为了证明这一点，芬格斯特直接将汉斯的眼睛蒙上，结果“他”好像就变得不那么聪明了。“聪明的汉斯现象”被心理学载入史册，最终广为人知，据查，其他动物身上也会出现类似现象——如狗用嗥叫声回应不易察觉的人类信号。

许多的人类信号也是出于本能。如心理研究已经证实，男性容易被大瞳孔的异性所吸引，因为大瞳孔不仅传递出强烈的性趣，也能让女性看上去更年轻一些。这也许解释了在20世纪20—30年代间，中欧为什么会流行一种放大瞳孔的晶状生物碱眼药水，这种眼药水从一种名为“颠茄碱（在意大利语中，意为‘美丽的女人’）”的药物中提取，作为化妆品，它能提升女人的外表。但人类也能有意识、有目的地发送信号：瞟一眼或斜着头都可以用来提示房间中另有他人，眨眼则可用来暗示对方保守秘密或保持性趣等。

指示符号、像似符号和规约符号

人类符号过程的伟大在于它并不限于本能地发送信号。人类创造抽象的符号是为了把世界“刻在脑海中”，因为它们有助于人类回忆起经历过的事、人和感觉，即便这些早已消逝在时空中，也就是说，它们已不是直观和可以感知的实体存在。符号的这种“可代替性”赋予人类非凡的本领，使得人类可以超越本能反应来思考世界，无论何时何地都能对其进行

反思，而别的物种只限于对外界刺激作出本能反应。

如手指向实物（球）的动作，这个动作要求人的眼睛必须瞄准物品的位置。用来定位的食指是常见的符号类型，逻辑上被称为“指示符号（index)”。除手指外，还有很多东西是带有“指示性（indexicality)”的，如“这儿”、“那儿”、“上”和“下”等词都是指示符号；“我”、“你”、“他”和“她”等人称代词也是指示符号，因为它们指明了不同的人在同一关系网中的位置。

再来看下列几个短语的用法：想出（think up)、反复考虑（think over)、解决（think out)，“你什么时候想出了那个馊主意?”“你应该仔细考虑你刚刚所说的话。”“他们必须把整个问题一起解决。”即便这些短语都涉及了抽象的概念，但它们的用法则表明了虚拟的物理方位和运动：“想出”体现了一种向上的精神活动，它把思考当作实体从虚构的精神活动中提取；“考虑”再现了这样一幅景象：心里的眼睛不停地扫描人的想法；“解决”则萃取了内心深处的想法，推测它能够应付面临的考验。

这样的短语存在于世界各地的语言中，这表明语言的起源是相当有趣的。语言模拟身体感知规律，这标志着语言和感觉之间取得了突破性的进展。梵文中“maya（思想的感知形式)”一词包含了小品词“ma（测量或筹划)”；动词“pensarci（思考或反复思考)”包含了指示小品词“ci（这儿，那儿)”；英语中的“perceive（感知)”一词来自于拉丁文“cipio（抓住)”和“per（经过)”的组合；“检查（examine)”由“agmen（从一列中抽出来)”和“ex（从)”组合而成，而“prospect（前景)”则由拉丁文“pro（向前，前面)”和“spectus（景色)”组成。

现在，再回到球。我们也许希望讨论它的外部特征。为了做到这一点，我们需要做一些简单的动作：把手掬成杯形然后移动，就好像我们在空气中画圆，也就是说，左手逆时针画圆时，右手顺时针画圆。我们也可以左右同时开弓，用铅笔在一张纸上同时画两个圆。这两个例子中的符号是一个圆形，它是用来模仿球的外形。这种“图形—符号”被称作“像似符号（icon)”。

像似符号是以某种方式模拟、模仿或仿造、复制、再现指称物属性的符号。如从艺术家的角度来说，肖像画要尽力逼真再现人物的面部轮廓；香水的味道则是通过化学方法仿造自然的芬芳或香味，像“水滴”、“砰然作响”和“尖叫”这类词语明显在最大限度地模仿某些声音。“像似性

(iconicity)”(的仿造能力)被定义为感知的再现。如果你拥有台麦金托什电脑或者你的电脑上已经安装了 windows 系统,你将在电脑桌面上看到一些图标,它们直接呈现了电脑的功能和资源。在公共厕所门口,你一眼就能看到男、女两幅画像。如果你仔细听贝多芬的《田园交响曲》(*Pastoral*)和罗西尼(Rossini)的《威廉退尔序曲》(*William Tell Overture*),你将听到音乐的像似符号,它们能令你回味起自然界的声音(鸟叫、雷鸣、风声)。像似符号无处不在。

现代符号学的创始人之一查尔斯·皮尔斯(上一章已介绍过)把“像似性”看作人类再现世界最原始或默认的方式,这恰恰是因为它依赖于感官知觉。这也就解释了为什么手工艺品会出现在史前时期,后人在欧洲各地的洞穴中发现了蚀刻版画、小型雕塑、动物浮雕和女子雕像,这些文物的历史大约有 3 万年。这些艺术的出现也许是一种必然,因为它们不太同于前人比画球的手势。比起手势来,用剪刀、雕刻刀或画笔画出一个球是件相当容易的事情。实际上,史前时代的古人也许就能做到这一点。之后,这些早期的手工艺术品变得越来越简约,就在那时,雕像也变得越来越精简、抽象,这直接导致了象形文字的产生。考古学研究表明,史前时期原始文字的基本笔画——与小雕塑和铸币者仍在使用的模子十分相像,只是后来它们呈现出更抽象的属性。[①]

人类交流过程中的手势延续了古代像似性模式。尽管口头语言是人类原始的交流方式,说话和手势之间循序渐进的联系依然非常值得我们关注。语言学家大卫·麦克尼尔(David McNeill)早已挑明,人们说话时会无意识地打手势,本质上就是要“比画”出自己所要表达的意思。[②] 如当人们说到“大”时,他们的双手向外比画出一个圆,呈现出一种增大的状态。当人们提到“小”时,他们的双手向内比画出一个圆,呈现出一种缩小的状态。这些研究表明,尽管口语已成为人类的主要交流方式,但手势的功能并没有消失,它存在于次要系统中。但如果我们把手势看作是口头语言的佣人,这种观点是不全面的。实际上,当别的交流方式行不通时,

---

① See D. Schmandt-Besserat, “The Earliest Precursor of Writing,” *Scientific American* 238 (1978), pp. 50-59.

② David McNeill, *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought* (Chicago: University of Chicago Press, 1992). 在后一本名为《手势 & 思想》(*Gesture & Thought*, Chicago: University of Chicago Press, 2005)的书中,大卫·麦克尼尔提出,手势不是言语纯粹的附属品,它反而经常成为语言和思想的源泉,这个观点很有说服力。

人类交流的默认方式——手势现在仍在生效。这种情况经常发生在两个说不同语言的人身上。当然，一个人的发声器官受损后，手势是他的首选交流方式。

像似性的先天特质在儿童身上表现明显。当小孩开始说第一个词时，他差不多也能画出指称物的基本轮廓。如果这时你把画笔放在小孩手上，他马上信手涂鸦。随着时间的流逝，这种乱涂乱画的现象会越来越得到控制；画出的图形逐渐让人想起一些意义不明的形象，在大人的提示下，这些图形不久就得到了命名（如“太阳”、“脸”等）。首先，孩子们不会刻意模仿某些具体的实物，而是不由自主地画出一些图形，通过反复练习，从这些图形中提炼出精确、可重复的形状。孩子们画画只是图个高兴，没有更大或更具体的目的。幼儿绘画真正是“为艺术而艺术”。

从一般意义来说，所有的符号都是“规约符号（symbol)”。再来看“球”，最简单、有效的指称方法是使用“球”这个词。只有懂英语，才能做到这一点。“球”这个词实际上是一种规约、一个符号，它以一种常规的方式指称物品，因而必须在具体语境中才能被理解。语言通常是规约性的符号。但任何一个能指——一个物品、一种声音、一幅图像——都可视作规约符号。十字架可以被约定来代表“基督教”，而用食指和中指摆成的“V”形可以约定以象征“和平”等。

规约化也可能是先前符号化过程（指示性或图像化）的最终产物。以单词“流动（flow)”为例（前一章提到过），人类在杜撰这个词时采用了图像化的方式，因为它的发音表明该词试图模仿水流的声音。因为从直觉上来说，由其他几种语音组成的单词不适合指称流动的水——“klop”、“twing”、“yoot”等都不如“flow（流动)”合适。随着时间的推移，这个词与水流声最终脱离了关系。

正如查尔斯·皮尔斯所说的那样，符号一般混合了图像化、指示性、规约化的再现模式。以十字路口普通的交通信号为例（见图 2.2)：

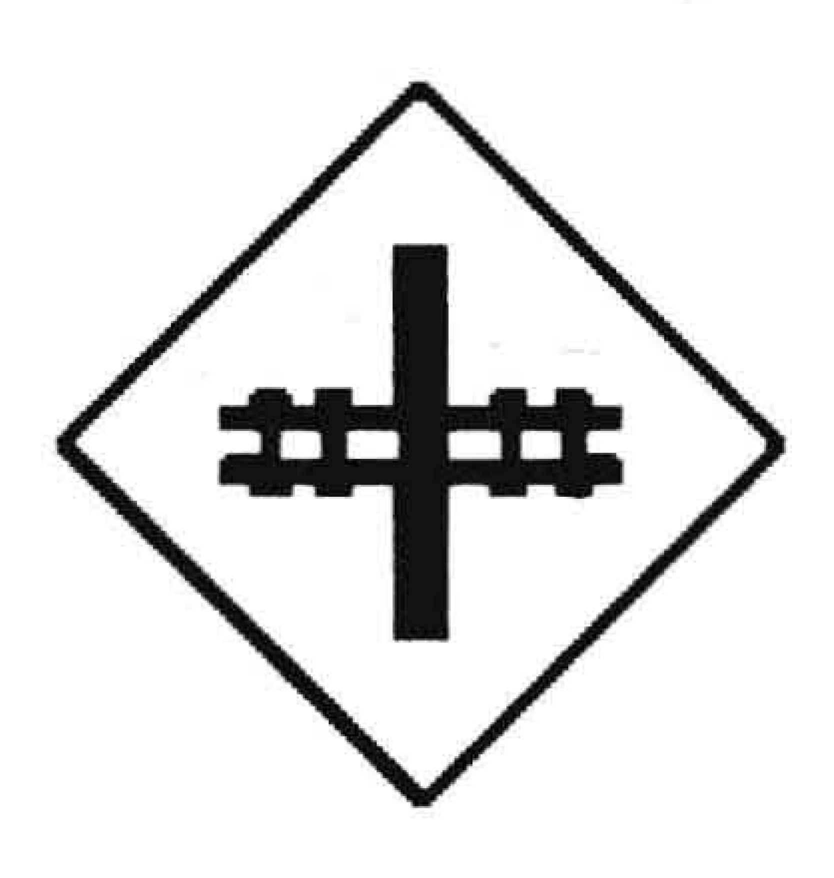


图 2.2　铁路道口信号

这个符号上的“十字”既是像似符号、规约符号，又具有指示性。它是像似符号，因为它的形状直接反映了十字路口的地形。然而，即便在其他语境中，十字图（形状略有变化）也可以用来代表教堂，只是我们必须知道它已被选为特指铁路道口这一常识。最后，一个符号就是一个指示，当我们看见铁路道口信号时，这表明我们将要到达道口。大部分的符号都是混合性的，根据不同的用途、形状和目的，它们大多被视为像似、规约和指示符号。

规约符号无处不在，用途广泛，已经不局限在数学和科学领域中。数学中的规约符号让我们有幸以抽象（置换）的方式描述客观世界，然后再以完全理性、虚拟的方式体验客观世界。这些精神体验会反作用于客观世界，进而真正发现客观世界。这些人类思想领域中的规约性推理困扰着直觉。

世人敬仰的古希腊天文学家厄拉多塞（Eratosthenes，前 275－前 194）推算地球周长就运用了象征性推理。在夏至这一天，他站在亚历山大市，他知道亚历山大坐落在赛伊尼的正北方，两个城市的距离是 500 英里。厄拉多塞巧妙地测量了地球的周长——其实并没有实地测量过。作为一个天文学家，他知道夏至这天的中午，当太阳在赛伊尼的正上空时，阳光会直射地面。

他画了一个图表（如图 2.3 示），用椭圆代表地球，在赤道的中间标上字母“O”，字母“A”和“B”分别代表亚历山大市和赛伊尼市。

然后，他用 BŚ 表示太阳（用 Ś 表示）在赛伊尼上空的方位，他推断，把这条线连接到地心 O，将会形成直线 OBŚ，因为这时的太阳正在人的头顶上直射大地，也就是说，在赛伊尼，太阳的方向在正上方。他提出，可用直线 AS 表示这时太阳（S）在亚历山大上空的方位。AS 与 BŚ 是平行的，就像他所知道的那样，因为太阳的射线是平行的。之后他在图表上连接 OA——这样就把地心和亚历山大连接起来——任意取一点 D，直线 OAD 代表太阳在亚历山大上空的位置。现在，厄拉多塞推断，既然 AS 平行于 BŚ，那么，直线 OAD 和两条平行线 AS、BŚ 相交，分别形成了∠DAS 和∠AOB，根据几何学定律，这两个角是相等的。有了这方面的知识后，厄拉多塞只需测出∠DAS 的度数，他可以非常容易地做到这一点，因为他就在亚历山大。他测量了附近一口井的阴影角——正上方和太阳光的方向之间的差别。他测出度数为 71/2°，这就是图表中∠AOB 的度数。

厄拉多塞继续推证，既然地球本质上是个球形，那么它差不多构成了360°的角，他进而推出了∠AOB是整个∠O的1/48（71/2°/360°），这样就可以推断出地球的周长。根据几何学的另一个定律，厄拉多塞知道了线段AB的长度，也就是说，赛伊尼和亚历山大之间的距离也是地球周长的1/48。因此，厄拉多塞计算出，周长就是这条线段的48倍：48×500=24000（英里）。24000英里实际上非常接近人们现在算出的24884英里。

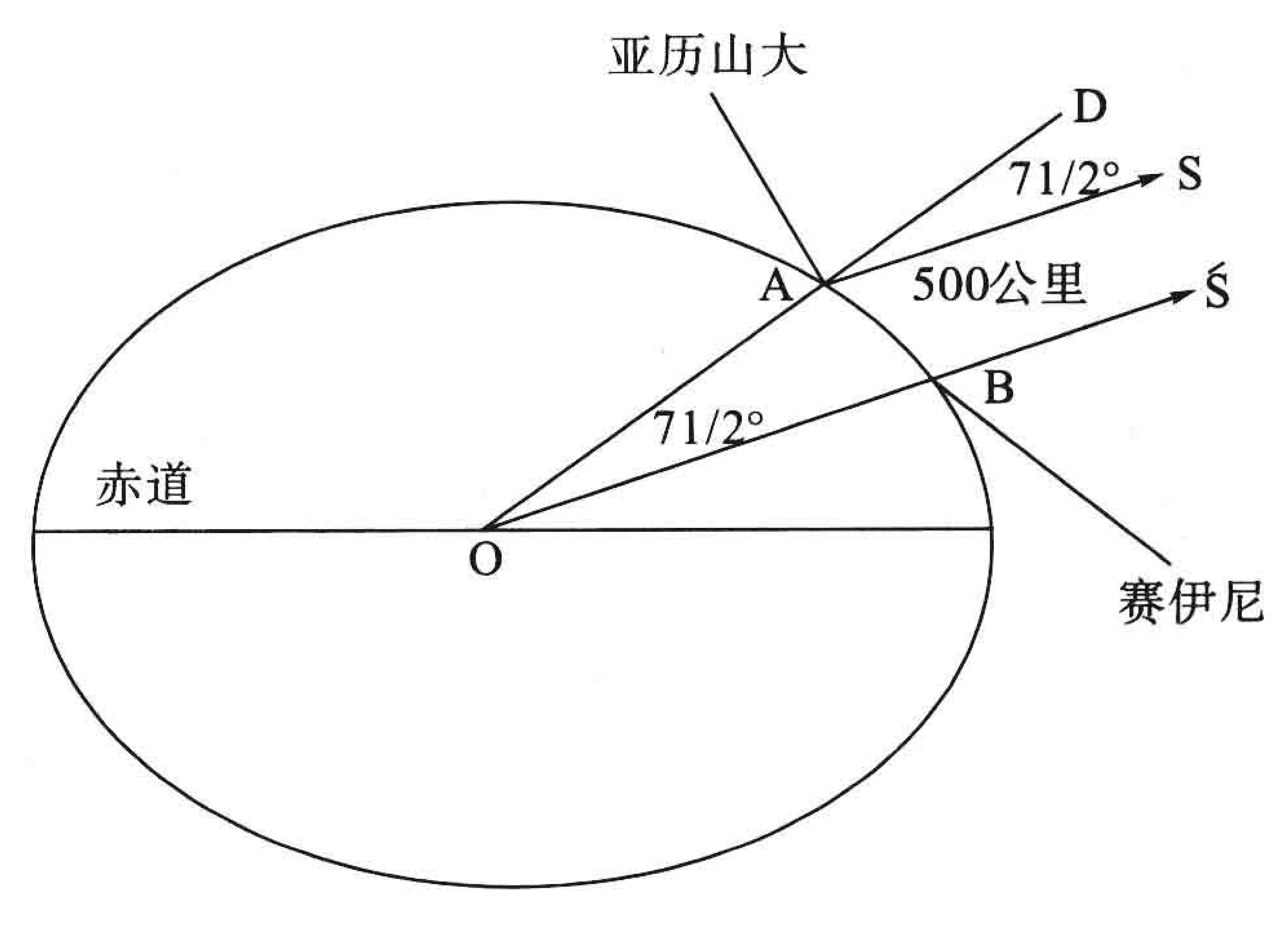


图2.2　**铁路道口信号**

这个科学史上的经典故事表明，象征的力量多么强大！像图表这样的象征文本可以代替实地的测量，以一种抽象的方式模拟世界，然后发现世界的客观属性。但不要忘了，图表之所以能帮助厄拉多塞找出答案，恰恰因为它们是体验和观察的推演。“几何学”一词的最初意思是“测量大地”，实际上，这正好诠释了早期几何学的研究目的：丈量土地，为建筑物推算出一个精确的弯角。这类实证几何学在古埃及盛行，在苏美尔和巴比伦人的基础上，古希腊人使之更加精确和系统化。正是在公元前6世纪，古希腊数学家毕达哥拉斯（前586－前500年）奠定了科学推理的基础——几何学中的不同演算方式下潜藏着一种固定的规律。当三条绳索系在一起组成一个直角三角形时，斜边的平方等于另两条边的平方之和。毕达哥拉斯的伟大发现实际上说明了这样一个事实——这种模式基本上可以用符号来表示。

名 称

正如希尔比亚所说的那样，有一种符号值得我们拿出来单独讨论，那就是“名称”。这种符号可以代表一个人、一个地方，或引申为一种品牌、一类动物、一场热带风暴等。名称是身份的符号。实际上，一个没有名字的人不可能生存在这个世界上——如果某个孩子的家长没有给他取名字，那么社会将会介入取的名字。名字从各个角度详细说明了每个人的基本情况。这就是倘若别人没有用乳名来称呼孩子们或有人取笑他们的乳名时，他们会感到伤心难过的原因。

“姓名（anthroponym）”一词专指人名，对于人类来说，姓名意义非凡。直到有了姓名，新生儿才可算作是一个“人”，世界各地都是如此。因纽特文化认为一个完整的人必需拥有身体、思想和姓名，三者缺一不可。几十年前，英国的一个电视节目《囚徒》（*The Prisoner*）刻画了这个主题。它描述了一个极权的世界，这个世界的统治者强制老百姓用数字取代名字——第一、第二等——目的是让老百姓更温顺和易于统治。人类历史上出现过用数字标明囚徒和奴隶身份的行为，这是为了消除某些人的存在或人性。《囚徒》实际上讲述人类在反抗中发现自我的意义。

一些名字来自于宗教传统如［“约翰（John）”、“玛丽（Mary）”、“亚伯拉罕（Abraham）”、“达尼拉（Sarah）”］，而另一些则来自于月份［“阿普丽尔（April）”、“琼（June）”］、贵重的宝石［“鲁比（Ruby）”、“佩儿（Pearl）”］，花［“罗斯（Rose）”、“瓦奥莱特（Violet）”］、地方［“乔治亚（Georgia）”］的名称和流行巨星［“猫王埃尔维斯（Elvis）”、“小甜甜布兰妮（Britney）”］、传奇人物［“戴安娜（Diana）”、“亚历山大（Alexander）”］的名字。美国对名字没有限制，但在一些国家，如果孩子的出生是合法的，那他的名字只能在一系列已被认可的名字中挑选。在一些宗教文化中，在孩子的父母拿到准生证之前，他或她必须有一个合适的宗教名。

人名在现代社会中并不足以分辨出一个人的身份。历史上的“姓”——字面意思是“名字之上的名字”——完全必要，因为名字正在不停地复制，很难把它们区分开来。为了有所区分，姓氏一般与每个人的出生地、职业或家族有关。如在英国，一个住在苹果树附近的人，很容易

就被称作“约翰（John，种有苹果树的地方）”，进而被简称为“约翰·艾伯比（John Appleby）”；而“伍德（Wood）”、“莫尔（Moore）”、“丘奇（Church）”或“希尔（Hill）”都是以宗教或住所为姓氏；以职业为姓氏的则有“查普曼（Chapman，店主或从事贸易的人）”、“米勒（Miller）”和“贝克（Baker）”。在苏格兰或爱尔兰，以家族为姓氏时通常都会用前缀标明，如“麦克（Mc或Mac）”——“麦克塔维什（McTavish）”、“麦克麦纳斯（McManus）”等，在英格兰则是用像“逊（son）”这样的词做后缀——“约翰逊（Johnson）”、“哈瑞逊（Harrison）”和“玛丽逊（Maryson）”（意为约翰的子孙、哈瑞的子孙和玛丽的子孙）。一些国家使用复姓，保留两个家族的名字是这些国家的传统。如在西班牙，“胡安（Juan）”是“曼努埃尔·查韦斯（Manuel Chávez）”和“尼塔卢沃特·费尔南德斯（Juanita Fernández）”之子，全称是“胡安·查韦斯·费尔南德斯（Juan Chávez Fernández）”。姓氏还标示出身。它揭示了一个人基本的家庭情况、社会关系和文化素养等——“史密斯（Smith）”是盎格鲁—撒克逊人的后代，而“贝里尼（Bellini）”则是意大利人的后代，“莱蒙特基尼（Lamontaigne）”是法国人的后代，等等。

名字的故事并没有就此结束。人们杜撰“绰号（nick）”，如强调身体特征（左撇子）或性格特点（任性）；使用笔名（假名字）遮蔽性别（乔治·桑，阿曼蒂尼·奥罗尔·露西·杜彬的笔名）、隐藏过去（欧·亨利，威廉·西德尼·波特的笔名），或仅仅因为一时兴起（马克·吐温，用来描绘密西西比河的短语，意为“水深12英尺”，萨缪尔·克莱门斯的笔名）。比起实名来，笔名更广为人知，如马克·吐温或利维斯·卡洛斯，后者的本名是查尔斯·道奇森。

人们也给人类之外的事物起名字。世界各地的人给神、机器（船、艇）、地理空间和形成物取名，国家、州、陆地、河流、街道、房屋、领域、山脉、山谷的名字，被专门称作“地名”。地名有很多历史意义（华盛顿，以美国第一任总统命名）、宗教意义（圣克鲁斯意为“神圣的十字架”）或其他的象征意义。一些地名仅仅是描述性的，“檀香山”意为“安全的港湾”，“多佛”意为“水”，“唐开斯特”意为“贵族”。据粗略统计，仅仅美国就有地名350万左右，平均每平方米一个名字。其中许多地名都受到了美洲土著文化的影响，如“尼亚加拉河”、“波多马克河”、“田纳西州”等；而“佛罗里达州”、“圣达菲”等地名受到了西班牙文化的影响；

受到了法国文化影响的地名是“尚普兰湖”和“巴顿罗格”；“布鲁克林”和“哈莱姆”受到了荷兰文化的影响；“科策布”和“托尔斯泰岬”等地名则受到了俄罗斯文化的影响……每个国家一般都有专门的机构来管理这些地名。在美国这个机构是内务部地名委员会。

名字也被用于区分产品（“商标”），突出队伍的特色（“纽约扬基队”、“达拉斯小牛队”），代指热带风暴（“黑兹尔”、“哈里”），等等。带标商品具有更多的个性色彩。营销和广告使得人们更趋向于选择带标商品。特意为商品注上商标，这赋予商品个性，其目的在于吸引特定的消费者。有些商标名称如此地广为人知，以至它可以用来指称所有同类商品：例如“透明胶”指的是有粘性的胶带，“滑雪车”指的是雪上汽车，“纸巾”指的是面巾纸。化妆品和美容产品的名字通常带有引申义，有些来自于自然美景，如“月亮点滴（Moondrops）”、“自然奇迹（Natural Wonder）”、“彩虹（Rainflower）”、“夏士莲（Sunsilk）”、“活肤露（Skin Dew）”，有些与科学发现有着千丝万缕的联系，如“伊特娜27（Eterna 27）”、“倩碧（Clinique）”、“英德斯尔（Endocil）”、“伊库利尔（Equalia）”等，有些取自性别特征，如“希露（Brut）”、“哥萨克（Cossak）”、“德利米（Denim）”、“雅男仕（Aramis）”、“狄梵（Devin）”。①

人们一般认为名字非常神圣。许多文化（包括我们的文化）都认为，给孩子取名就是赐予他祖先的精神和庇护，从而保证家庭的传统和延续。这就从精神层面揭开了世界各地都举行命名仪式的缘由——其中很多与宗教仪式有关。古埃及人认为，如果世人忘记了逝者的名字，那么他就不能再世为人。为了避免这种危险，他们把名字分三次写在墙上、墓碑和莎草纸上。统治者经常擦去前任君王的名字，认为这样有利于他们重写历史。在希伯来文化中，古代的“替换法（gematria）”艺术也是基于这样一种信念——任何组成名字的字母都可解释为阿拉伯数字，这些数字可重新排列成一组带有神秘信息的数列。古罗马人也认为姓名兆示未来，他们有一句谚语——“名字就是征兆”，因而他们会认为塞西尔·菲尔德（Cecil Fielder）是守场员，芬格斯（Rollie Fingers）是投手，威廉姆·华兹华斯（William Wordsworth）是诗人，弗朗辛·普罗斯（Francine Prose）是小

① 对品牌命名历史感兴趣的读者，可以在笔者另一本名为《品牌》（*Brands*，London：Routldge，2006）的书中找到品牌命名的历史概况。

说家，米奇·巴斯（Mickey Bass）是音乐学家……也许这些例子直接说明了某些人在择业时下意识地受到了名字的指引。在清教徒看来，人名拥有自我实现的预言能力，这就解释了他们为什么会选择奥贝丁丝（Obedience）这类的名字，他们希望自己的孩子拥有“忠实”的品质。我们不禁感到诧异：从直观的层面来说，不同的名字是否书写不一样的人生？我知道母亲在给我取名时曾考虑过“劳尔（Raul）”。为什么一个意大利裔母亲想给自己的独子（后来证明是）取这样一个发音怪异的名字呢？正好是那个原因。她过去常常阅读的书现在被称为禾林爱情小说，其中一个主人公是闯劲十足、温文尔雅、魅力无限的“阿拉伯劳伦斯”，他的名字叫劳尔。我猜想，她希望名字能传承这些品质。

幸运或不幸的是，我最终被取名为“马塞尔（Marcello）”。我母亲的内心肯定在最后关头也犹豫过，而最终决定叫我“马塞尔”，这个名字取自我出生医院的名称（圣马塞尔）。我在多伦多长大。我几乎不懂英语，因为我整天待在电视机前，电视机是现实世界中伟大的语言教师。在儿童时期，我很少有机会用英语和同龄人交谈。在 20 世纪 50 年代初，我开始走进小学的教室，正是在这时候，我第一次充分接触到了英语。我记得刚开始时很容易全部忘掉，只因为我跟不上课程进度。正是在学校，我的同学开始叫我“马歇曼罗（棉花糖）”。至少在我的理解中，这并不是个不雅的绰号。首先，除了少部分懂意大利语的同学，大部分同学很难正确读出我的名字“马塞尔”。其次，我猜测这个名字恰好符合我金发碧眼的外表。在学校中，我认为只有老师才叫我马塞尔。当我在学校里习惯了这个名字时，我开始喜欢它。它让我在学校里暂时忘记了自己的家庭角色，使得我在语言上更向其他孩子靠拢。我实际上拥有了双重身份——一个是在家庭中的身份，另一个是在学校和同学中的身份。我的新名字完美地诠释了那个时期移民生活的二元性。直到今天，还有人问我是不是法国人。我坚持认为名字具有强大的社会力量，它能彰显不同的个性。

鉴于名字与预言、个人身份之间的联系，在大部分社会中，名字趋于稳定。根据美国社安局的调查，2004 年排名前 20 位的名字中，有四分之一在 1880 年就榜上有名。调查指出，在这两个时期，排名前五的女孩名和男孩名分别是“玛丽”、“埃米莉”、“安娜”、“艾玛”、“伊丽莎白”及“麦迪逊”、“约翰”、“雅各布”、“威廉姆”、“迈克尔”、“詹姆斯”、“查尔斯”、“马太”、“乔治”。在 1880 年，排名前 20 位的男孩名字超过了新生男孩名

字的一半以上，而在2004年，只占到了20%左右；在1880年，排名前20位的女孩名占新生女孩名字的34%左右，而在2004年，只占到了14%左右。这些差别出现的直接原因是今天的家庭越来越小。虽然现在的名字是在一个相当时髦的流行文化环境中取出来的，但最终显示了与传统的一致性。

结构、符码和感知

在这章的开头，特德向谢里尔询问小别针上图案的意义（中国的水文化）。特德的问题恰恰反映了他不了解图案的实体形状或"结构"。因为任何图案都包含了意义，它实际上含有一些人类可以辨认、显现差异的外部特性。像"pin，bin，fun，run，duck，luck"这几个词，作为一个说英语的人，你可能会根据每个单词中的首个音节，立刻把它们连续分割成几对富有意味的组合（pin－bin中的p和b，fun－run中的f和r，duck－luck中的d和l）。这种符号的组成特征被专门称为"纵向集合结构（paradigmatic structure）"。即便人们并不是有意识地研究它，但人们还是能直观地察觉到纵向集合结构，这就是为什么我们能轻易地把符号｛a，b，c，d，e……｝和｛1，2，3，4，5……｝归属到不同的符码（罗马字母符码，正整数符码）中，并把它们看作符码的离散元素。

像"pin"和"bin"这样的词，不仅可以通过首个音节的不同把它们归属到不同的符号中，也可以通过其他的音节把它们组合起来。这种符号的组合特征被专门称作"横向组合结构（syntagmatic structure）"。因为任何符号都是为了再现意义，所以，符号在组合时不仅需要与众不同的外部特征，也需要借助某些直观的方式。"pin"被看作一个普通的英语单词，因为它是由几个连续的音节"p+i+n"组成的。另一方面，"pfin"不是一个英语单词，因为"p+f+i+n"不符合英语的合并（组合）结构。因此，根据特殊的横向组合规则，整数｛1，2，3，4，5……｝可组合成比9更大的数字——如12，345，9870等；但它们不能归入到其他的"纵向集合结构中"，因为我们不能通过那种方法得出数值。总的来说，纵向集合结构包含差异，而横向组合结构涉及合并。

"结构"这个概念至关重要。它像单人纸牌一样需要反复推敲。单人

纸牌是一种单人玩的纸牌游戏。所有版本中的纸牌都是按照一种方案或模式被移到桌面上，这被称为“牌面（tableau）”。游戏将剩下的牌显示出来，这被称作“发牌（hand）”，它能一次显示一张或多张牌。大部分的单人纸牌游戏最终是以升序或降序的方式排出多列纸牌。游戏规则要求移动纸牌时须同一花色，或两种花色交替出现，或按照某种数值排列或采用其他的方式。单人纸牌的玩家必须能识别纸牌与众不同的特征（花色和数值）和知道如何把纸牌移到不同列中。换句话说，纸牌就是一种符码，在这种符码中，不同的纸牌（符号）在纵向对比花色和数字时会有所区分，并能以某种特定的方式横向移至不同的列中。

总而言之，当外形结构符合各自的符码——语言、数字系统、纸牌游戏等时，它们便被视作合法的意义符号。就像七巧板的方块一样，不同符号的外表具有不同的特征，这些特征能让彼此区分开来，也形成了不同的边界，这就使得解谜者能以一种特定的方式将它们整合成一幅完整的图画。

心理学家威廉·冯特（Wilhelm Wundt，1832－1920）和爱德华·B.帝切纳（Edward B. Tichener）首次发现了有区别的结构在心理学上的重要性。他们称其为“对立（opposition）”。索绪尔也认识到了在识别意义时对立是心理学的基础。对立一般采用二元对立的方式——也就是说，它拥有对立面，如猫和老鼠。在20世纪初符号学和语言学领域到处充斥着二元对立，这种方法还纵向延伸到各种分析科学中，这必然受到抨击。已故的法国符号学家格雷马斯（前一章提到过）提出了“符号方阵”这个概念，他宣称这更符合对立的原则，因为它使用两个相反的系列组成一个方阵。如“富裕”一词，我们通过找出它的对立面（不富裕）、它的反义词（贫穷）、它的矛盾命题（不贫穷），从而确定它的整体意义。不管对立面是二元、四方或者其他维度，事实上，我们好像都是这样的反应。它们实质上存在于世界各地的哲学、宗教和叙事思维中。下面这些就是：

阳刚	VS	阴柔
光明	VS	黑暗
善良	VS	邪恶
自我	VS	他人
主体	VS	客体

神圣	VS	粗俗
身体	VS	心理
自然	VS	历史
积极	VS	消极
天堂	VS	地狱
开始	VS	结束
爱慕	VS	仇恨
快乐	VS	痛苦
存在	VS	虚无
左边	VS	右边

人类文化和知识系统中的这些对立因素组成了无穷无尽的符码，它们指导人们如何讲述故事和如何发展关于世间万物的理论。人类知识认为，意义不能在绝对的概念中产生，只能在相互对立的概念中被确定下来。我们可以从对立中同时看到一两个特征，这些使得某些事物独一无二。

符号既受到限制，又充分自由。它们受到限制，因为它们把固定的意义系统强加给生长在某种特定文化环境中的人们。那个系统将很大程度上决定人们如何理解乃至感知周围世界。你或许已经对某种特殊类型的视觉符号系统习以为常，为了理解它是如何影响你的视觉感知的，请看图 2.4：

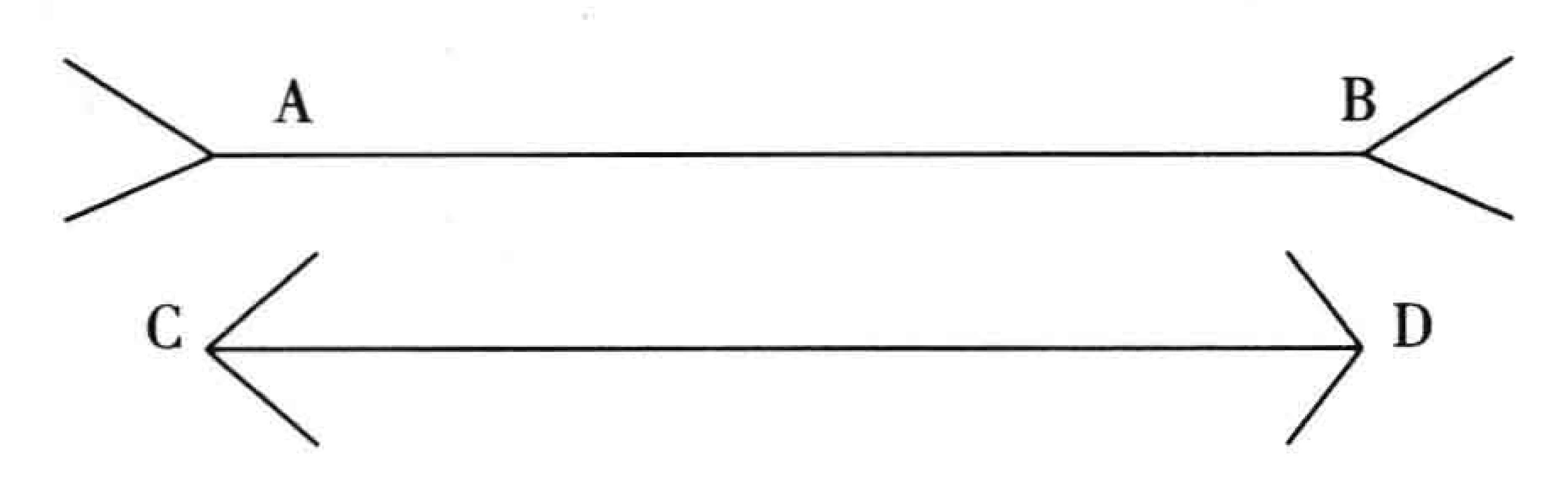


图 2.4 一种视觉假象

在西方文化中长大的人们一般会被这些线条所迷惑。线段 AB 和线段 CD 实际上长度相等，但箭头的方向愚弄了西方人的眼睛，让他们误以为线段 AB 比线段 CD 要长。正如心理学家已发现的，生活在非西方文化的人们一般不会产生同样的视觉假象。为什么我们会觉得一条比另一条要长呢？我们所受的教育迫使我们习惯于把某些图形看作对立的双方。在这个例子中，对立产生于箭头的不同方向——向外的箭头被视为“延伸”，向内的箭头被视为“收缩”。这种对立明显地影响了我们对事物的认知。

我们全部陷入到预定的感知系统中，但故事并没有结束在这个非常令

人不安的发现上。自相矛盾的是，这个驯化我们感知的结构符号系统也是自由的，因为它为我们提供了寻找新意义的途径。不同文化中的经典艺术、宗教、数学、科学和哲学著作都能启发心智、激发灵感、引发自由的联想。因此，人类往往永无休止地寻找新的意义、新的信息。源于这一点，为了适应新的要求、新的观念和新的挑战，新一代的艺术家、科学家、哲学家、思想家及其他人常常修改符号系统及其意义。这是人类社会的本质。

第三章 化 妆

——我们为什么要穿上它?

上帝给了你们一张脸，你们又替自己另外造了一张。

——威廉·莎士比亚（1564—1616）

符号隐藏在我们的身后，当我们烦琐地介绍完更多与符号相关的专业事项时，该回到玛莎的摄像机前寻找其他有趣的事情了。顺便提一句，吸烟符码是第一章关注的重点，它仅是众多符码中的一种，这些符码被认为是“非语言的”。研究表明，我们在传递信息时大多没有使用语言而是使用肢体语言尤其是面部表情。我们已创造出70万种不同的肢体符号，包括1000种各式各样的身体姿势、5000个手势、25万种面部表情。[①]

心理学家保罗·埃克曼（Paul Ekman）认为，特定的面部符号和表情——眉毛的位置、眼睛和嘴巴的形状、鼻孔的大小等都能传递出一定的情绪。[②] 如某些人撒谎时，他们的瞳孔往往会收缩，一边的眉毛也许会往上提，嘴角可能会抽搐。他们可能会使用微笑、点头和眨眼等伎俩蒙混过关，这些可能会与其他的面部表情不太协调。[③] 埃克曼宣称，这些发送信号的本能显现了一种“面部表情法则”，相对于语法来说，这种法则不易受到文化的影响。

① Desmond Morris, Peter Collett, Peter Marsh, and Marie O'Shaugnessy, *Gestures: Their Origins and Distributions* (London: Cape, 1979).

② 保罗·埃克曼（Paul Ekman）及其同仁的研究成果可参见保罗·埃克曼和沃尔特·弗里森（Walter Friesen）的《解密脸部》（*Unmasking the Face*, Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1975）及保罗·埃克曼的《说谎》（*Telling Lies*, New York: Norton, 1985）及《心理学家的面相术》（*Emotions Revealed*, New York: Holt, 2003）。

③ Ekman, *Telling Lies*. 在《笑的简史》（*A Brief History of the Smile*, New York: Basic Books, 2004）一书中，安格斯·特林布尔（Angus Trimble）介绍了笑的有趣的文化史。

埃克曼把46种基本面部动作分为一万多种细微表情，并称之为面部动作编码系统（FACS）。他提出，面部动作编码系统有助于人们识别欺骗行为，准确率高达76%。写到这里，我想到面部动作编码系统作为测试仪已运用到美国境内的机场检测中。但这种技术会引发道德方面的问题。谎言的检测并不是一门精密的科学。原因很简单：美好、古老的人类智慧能愚弄测谎技术。在极富吸引力的《测谎器》（*The Lie Detectors*）一书中，肯·阿德勒（Ken Adler）认为，生活在不同历史时期的人们使用各种手段来测试说谎者——从中国的古人逼迫犯罪嫌疑人咀嚼大米（如咀嚼过的大米仍然是干的，则被认定是说谎者）到印度人相信说谎时脚尖会卷起来。[①]阿德勒提出，测谎技术实际上是难以捉摸的。

通过耳朵、嘴巴、嘴唇和其他面部动作传递情感状态是所有生物的特性。狗处于警惕状态时会竖起双耳；山猫处于对抗状态或情绪激动时会两耳颤抖；猫处于防卫状态时会双耳张开。许多动物张开嘴巴、露出牙齿以示敌意。当嗅到强烈的性欲气味时，各种灵长类动物都会露出它们的上牙，仿佛它们已臣服在性刺激下。我们的许多情绪也通过相同的方式传递出来——如当我们发送含有冒犯性和带有敌意的信号时，我们总是露出森森白牙。

但人类的脸不光用来显现情绪，它的一个重要用途是在社会情境中确定和表达自我。“化妆”，剃掉或蓄胡须，戴上耳环、鼻环等小饰品，这些行为实际上既是为了让人类彻彻底底地有别于其他生物，也是为了告诉别人我们是谁或我们希望别人怎样看待自己。外部符号能显现社会等级或地位。印度就是这样，印度的世袭阶层会在脸上做一个标记，以便他人一眼就能知道他的社会地位；它们是成年的标志，能增强对异性的吸引力……化妆清晰地表明，我们已亲手消除了自身的生物性，脸也不再是本能情绪状态的运送者和传达者。

玛莎录像中有与化妆相关的主题吗？当然有。我们的男主人公特德在赴约前刮了脸，用乳液把头发打理得油光发亮。我们的女主人公谢里尔擦了口红，涂了睫毛膏，抹了粉底液，并佩戴了长长的耳环。玛莎已为我们作了一些有趣的说明，这与手边的事情息息相关，她提醒我们特德洒了麝香古龙香水，而谢里尔则洒了甜薰衣草香水。

---

① Ken Adler，*The Lie Detectors*（New York：Free Press，2006）.

我们之前把餐厅当作约会场所来分析，这不足为奇，符号学者将把化妆品、乳液、香水等当作美容符码的基本要素，与香烟符码一样，美容符码已性别化，目的是为了增强剧中演员的性吸引力。对于符号学者来说，包括美容符码在内的符号有助于他们进一步洞察人类求爱行为和更广泛地考察人类的意义生成模式。

面 妆

心理学家已经发现，每个人在青春期时只会对特殊的脸型表现出性趣。这种反应并非来自于生理而恰恰来自于童年的某些经历。这些经历在无意识中催生了一幅梦中情人的画像，少男少女们的梦中情人会具象化，如脸型、眼睛等等。既然时光不能倒流，这个发现（如果是真的）仅能证实人们已有的直观认识。这就是为什么部落在举行成人仪式时会对脸部进行精心雕饰，因为他们的文化把脸看作吸引异性的首要因素。如居住在秘鲁里约·圣纳瑞亚河沿岸的塞科雅部落的青春少年在举行成年仪式时，需在鼻头穿上一根小草。这让他们的脸散发出一种自信和阳刚之气。脸的性别化存在于所有文化中。我们的文化也不例外，虽然我们的文化缺乏正式、社会公认的成人仪式，但青春少女擦口红、涂睫毛膏和戴耳环，这些行为都是为了让自己的外貌更具女性特质。这些都能勾人心魄，因为它们都是可以回到历史实践中的符号。

正如考古学所证实的，今天无处不在的化妆品和古代的成人、求婚仪式有着长期、不间断的联系。正如人类学家海伦·费希尔（Helen Fisher）已表明的：即便在史前的克鲁麦农时代，在最后的冰川时期，人类仍会花费数小时把全身上下收拾整齐，把头发编成辫子，戴上花环、手镯和小挂件，穿上长套衫，用彩色的软皮、羽毛和珠子装饰双腿。[①] 化妆品和时尚饰品不过是现代版的调情物。唇膏和眼部化妆品的颜色以及耳环、鼻环、嘴环、眉环甚至舌环都是“美容符码”中的能指，而且这种符码早已性别化。

第一王朝（前 3100—前 2907 年）的古埃及墓中发现了一些散发着香

① Helen E. Fisher, *Anatomy of Love* (New York: Norton, 1992), pp. 272—273.

味的润滑油瓶子。男女老少都会抹它，也许是为了在埃及炎热、干燥的天气中保持皮肤的湿润。埃及的妇女们还发明了一种眼妆：下眼睑涂成黑绿色，睫毛涂黑，上眼睑抹上由锑和煤烟调制而成的“眼影粉”。到公元1世纪，眼影粉被很多罗马人用来涂黑睫毛和眼睑。他们还擦口红，使用脱毛剂，用粉笔刷白肤色，用浮石磨光牙齿。无论何时何地，我们都能发现这样的举动。实际上，没有哪种文化中的求婚和成人仪式中会缺少化妆品的存在。

这就解释了为什么我们可以从符号学的角度论述谢里尔涂上口红赴约这个行为。正如之前所阐述的，各种文化中的红色都有一个漫长而又趣味无穷的历史内涵。如对于北美的波尼族印第安人来说，把身体涂成红色象征着生命与血之间的联系；在斯拉夫的家庭用语中，红代表“生机”、“美丽”；等等。[①] 红色的唇膏明显暗示着女性的生育力。在广告（色情图片和电影）中，为什么要对微微张开的女性红唇进行特写？因为它强烈刺激着观看者的感官。

发　型

现在，让我们再来看玛莎抓拍到的另一部分内容——谢里尔的长发，这与特德的短发形成了鲜明的对比。除去其他方面不说，发型一直都是性别的标志。从史前时期起，人们就开始修剪、编结和染头发，变换不同的发型也成了打扮和时尚的一部分。[②] 如美索不达米亚人和波斯贵族会烫卷发，染头发，把长长的头发和胡须编成辫子，有时还会加一些金粉或带一些金银饰物。为了对抗埃及炎热的天气，埃及的男女老少全都剃成光头。出于这个原因，光头最终成为一种时尚。圣经律法禁止希伯来的男人们剪掉他们的头发和胡须，而东正教的已婚妇女则会剪掉头发戴假发。

人的发型常常是美丽、人格、社会地位甚至身体力量的标记。圣经中的参孙被大利拉剪掉头发后，就失去他那超人的力量，其他的古代文化也

① Roger Wescott, *Sound and Sense* (Lake Bluff, Ill.: Jupiter Press, 1980).

② 参见格兰特·麦克拉肯（Grant McCracken）的《爆炸头：自我转变的旅程》（*Big Hair: A Journey into the Transformation of self*, Toronto: Penguin, 1995），此书对发式作了有趣的分析。

能找到类似的故事。在这些故事中，强大的英雄都有一头飘逸的长发，而奴隶则被迫剃成标志顺从和耻辱的光头。但光头也可以再现牺牲和听天由命的精神本质——正是出于这个原因，僧侣才剃光头。另外，它也可以表示对团队的效忠，如光头的朋克一族和其他亚文化组织中的年轻人。

在中世纪晚期和文艺复兴初期，基督教规定已婚妇女在公众场合必须遮住头部以示端庄。只有丈夫才能看妻子的头发。那些天生红发的妇女最好染色，要不然就会被当作女巫。卷发为贵族专享。大部分的贵族都有一头长长的波浪卷发，这种发型已变成了某个阶层和团体的象征。如在英国内战期间（1642－1649），国王查尔斯的主要反对者是清教徒，后者也被称作圆颅党，因为他们都剪着短发，他们也看不惯贵族们的长发和化妆时尚，认为这是贵族腐化堕落生活的元素。

现在，成人的发型尤其具有各种各样的意思。20 世纪 20 年代，发型变成年轻人的一种表达方式。年轻的女士为了打扮成所谓的轻佻女郎，把头发削短。年轻的男士模仿电影明星鲁道夫·瓦伦蒂诺（Rudolph Valentino），把头发抹得油光发亮。20 世纪 50 年代，一些青少年剃成了平头，这是一种非常短的发型，头发就像一把刷子那样全都竖起来，要不就把长头发放在两边往后梳，看上去有点像鸭子的尾巴。20 世纪 60 年代，年轻男士的发型仿照了英国摇滚乐队披头士的发型，他们的前额覆盖着长长的刘海。长头发也是当时流行的少女发型。这一时期，许多中性发型在男女之间也都非常流行。在接下来的 20 世纪 70 年代到 21 世纪初，不同的青少年圈子有不同的发型，从朋克怪异的莫西干头到说唱歌手埃米纳姆（Eminem）的寸头。

对符号学者来说，这都不足为奇。既然发型和化妆品都是符号，那么就必须在具体的文化语境中阐释它们。它们属于物质手段，借助这些手段，身体变成了一种真正的语言。这就是一些青少年把自己打扮得怪异、前卫的原因。既然已经知晓它们的符号价值，他们便会在流行文化的历史语境中享用它们，比如反对传统（主流）文化，使别人震惊，让自己看上去更粗犷或模仿其他人的发型。像清教徒一样，今天的一些批评者认为，化妆品和奇形怪状的发型标志着自恋症在美容产业和新闻媒体中的流行，另外一些评论却赞扬了它们。如凯西·派斯（Kathy Peiss）提出，化妆品

实际上有助于女性借助女性话语来表达自我。[①] 当代美容潮流的奠基者都是些普通的妇女——加拿大的伊丽莎白·雅顿（Elizabeth Arden，1884－1966）是一位穷苦佃农的女儿；郝莲娜·鲁宾斯坦（Helena Rubinstein，1870－1965)来自波兰一个贫苦的犹太家庭；C.J. 沃克夫人（C.J. Walker，1867－1919）出生在路易斯安那州，家族世代为奴。尽管我们的新闻媒介经常散布"暗淡肤色"、"衰老"等"谣言"，制造社会恐慌，但它同时又引导女性，对于自己的美丽和性感，她们有权强调，而不是去遮蔽它们。

尽管化妆和发型都有一个漫长的历史，但借助符号学术语阐释谢里尔留长发（在玛莎录像的那个时期，长头发是女性的流行发型）、抹口红、涂睫毛膏和化妆的行为，以及特德留着短发（短发是当时男性的流行发型）、刮干净脸、头发抹上定型胶的行为，现在变成一件相当简单的事情：通过搭配得当的美容能指，化妆和发型有助于赴约者突出他们各自的性别特征和对异性的吸引力。

香水也属于美容符码。这就是谢里尔洒甜薰衣草女士香水，而特德洒麝香古龙香水的原因。尽管在刺激性欲方面，视觉感受已大大地取代嗅觉感受——与人体的气味比起来，现代人更易于对色情图片产生反应——但对嗅觉幻想的需要并没有从人类社会完全消失。与其他动物一样，人们在生理上依然会对未来伴侣的气味产生反应。人工香水总能恰到好处地代替人体天生的味道。

肖像画

对人脸可作为一种符号的认识，可从肖像画艺术的普遍性中得到证实。肖像可窥测人性。最早的肖像画可追溯到公元前 3100 年的古埃及。它们主要出现在法老王和贵族的葬礼上。画像中的人物威严地坐着，目不转睛地直视前方，传达出一种经久不变的权威。古罗马人也给仙逝的先辈制

---

① Kathy Peiss, *Hope in a Jar: The Making of America's Beauty Culture* (New York: Metropolitan Books, 1998). 在《缔造美丽》（*Inventing Beauty*, New York: Broadway Books, 2004）一书中，特雷莎·赖尔登（Teresa Riordan）认为，人类在缔造美丽时似乎将自己的智慧发挥到了极致，特别是当代的各种发明，无奇不有，从口红到紧身胸衣和魔术胸罩。

作面部模型（后辈在葬礼中一直要戴着它），这些面具因其制作能捕捉到那些独一无二的特性而著称。早期的基督教肖像艺术家笔下有三个主题——耶稣、圣母玛利亚和圣徒。中世纪的福音书中有一幅福音书作者伏案疾书的画像。捐赠者的画像成了见证恩惠、力量和美德的途径。文艺复兴时期标志着肖像画历史的转折点的出现。这个时期的艺术家对普通大众的脸产生了极大的兴趣，涌现了许多有史以来真正伟大的艺术家——波提切利（Sandro Botticelli）、达·芬奇（Leonardo Da Vinci）和提香（Titian）。他们的画探索了脸部的“诗意”，试图从难过、幽默、快乐和悲伤的表情中挖掘出生活的意义。

文艺复兴所引发的对个性的关注并非西方文化所独有的历史发展过程。在中国，描绘普通人的画像可追溯到汉朝（前206－220），画家再现人物特性时不仅借助了人物的面部特征，也借助了人物的服饰、姿态和手势。玛雅人的石头像、墨西哥维拉克鲁斯地区的笑面泥塑、莫西干部落的人头像器皿和葬礼所需的花瓶及许多其他的印第安人画像也再现了强烈的个性特质。

19世纪末和20世纪初，摄影技术进入到了肖像画领域。说到最早的摄影艺术家，奥斯卡·古斯塔夫·雷兰德（Oscar Gustave Rejlander，1813－1875）、亨利·皮奇·鲁滨逊（Henry Peach Robinson，1834－1901）、多罗西娅·兰格（Dorothea Lange，1895－1965）、迪耶纳·阿尔比斯（Diane Arbus，1923－1971）等人的名字经常被提起。像油画艺术家一样，这些早期的摄影艺术家通过照相机捕捉普通民众悲伤的表情。照片是我们创造记忆的主要方式之一。这些装饰了桌子和墙的照片是证实我们身份的视觉纪念品。照片是从一系列承载人类生活变化的时间流程中截取一个瞬间，时光不可倒转，因此相片抓拍到的瞬间是易逝和不可逆的。这些瞬间具有强大的吸引力，因为它们提供了目击证据，也就是说，实际上，至少在图像空间中，我们实现了永垂不朽。这也就解释了在米开朗基罗·安东尼奥尼（Michelangelo Antonioni）的电影杰作《放大》（*Blow-Up*，1966）中，为什么在一张放大的照片中寻找犯罪线索象征着我们在摄影图像中寻找自己存在的痕迹。

吻

玛莎录制的下一部分内容相当奇怪，至少在一些具有不同文化背景的成人或儿童看来是这样的。我们看到录像中的谢里尔和特德正在进行嘴对嘴的接触——一种非语言的交流形式，我们通常称之为“接吻”。接吻在符号学者看来是非常有趣的事情之一，它有助于我们透视人性。录像中两人接吻的特殊形式叫作“法式香吻”——一种恋人们专用的热吻。接吻并不局限在恋爱关系中。具有不同意义的其他接吻方式遍及世界各地，但是在某些文化中它们非常重要，而在另一些文化中则无足轻重。譬如德语用不同的词语描述出 30 种接吻动作，如“补吻（nachküssen)”，意为“补回之前没有献上的亲吻”。但是，其他一些语言中却没有任何词语来描述此类行为。

根据一些文化理论家的观点，最早对热吻的描述出现在公元前 1500 年的印度。那个时期的吠陀文献开始提到人们用嘴巴“吸气”，而恋人们则“嘴对嘴”“吸气”。在早期基督教时代，唇吻被视为精神而非肉体的，它象征着两个人的气息交换，而气息则被视作人类灵魂的容器。这个观念延伸到婚礼中。婚礼上的亲吻象征着新郎和新娘的灵魂合为一体。在凯尔特人的传说中，接吻同样被视为生命气息的交换。

考古发现表明，热吻古而有之、随处可见。我们可以从已有 2000 年历史的秘鲁古壶和花瓶上找到接吻的图像。一些心理学家认为，这种亲吻源自“皮脂”转移的需要，“皮脂”能滋润皮肤、柔顺头发，因此通过接吻，双方获取了一种化学结合的形式。另一些心理学家则认为，人类接吻是因为嘴唇、舌头和口腔是高度敏感的性欲地带，它们与大脑中最古老的区域、性快感的源泉——边缘系统相连。很明显，无论在什么情况下，接吻和吸烟、美容一样，都是符码的一部分，这种符码有助于恋爱双方交流思想和肉体的感觉。

浪漫的热吻虽然流传很广，但并不是普遍存在的。在中国或日本它并不常见，而在某些非洲部落社会中，人们更是对此一无所知。在因纽特和拉普兰社会中，恋人们往往更倾向于磨蹭对方的鼻子而不是接吻（可能碰鼻时可以闻到对方脸颊的味道）。显然，在某些文化体系中看来司空见惯

的接吻行为，在另一些文化体系中却显得异乎寻常。[①]

正如前文所讲，人类的亲吻行为并非只是为了风花雪月，还有许多别的目的，如：互致问候、表达关爱等。吻手，尤其是男人亲吻女人的手，一度被视为问候时的重要绅士风范。运动员亲吻奖品，虔诚的信徒亲吻宗教典籍、手工艺品和圣像，赌徒亲吻骰子乞求好运，流浪汉每到一个安全之所便亲吻大地。事实上吻是一种重要的符号行为，它总能引发各种反应和阐释。从犹大的背叛之吻到电视节目中麦当娜和布里特尼·斯皮尔士的舌吻，有些吻早已路人皆知。寓言故事中苦命鸳鸯们的深情之吻成了民间文化的一部分——睡美人与王子、白雪公主、保罗与弗兰切斯卡、特里斯坦与伊索尔德、罗密欧与朱丽叶等。许多电影令人难忘正是因为恋人们那特别的一吻——如《乱世佳人》(*Gone with the Wind*，克拉克·盖博和费雯·丽)、《乱世忠魂》(*From Here to Eternity*，伯特·兰卡斯特和德博拉·克尔)、《后窗》(*Rear Window*，詹姆斯·斯图尔特和格雷丝·凯利)、《军官与绅士》(*An Officer and a Gentleman*，理查德·盖尔和德布拉·温格)、《泰坦尼克号》(*Titanic*，莱昂纳多·迪卡普里奥和凯特·温丝莱特）……这只是一小部分。吻也是流行爱情歌曲的常见主题——《深吻我》(*Kiss Me Big*，田纳西·厄尼·福特)、《甜吻胜酒》(*Kisses Sweeter Than Wine*，吉米·罗杰斯)、《醉人之吻》(*It's in His Kiss*，贝蒂·埃佛里特)、《亲吻老师》(*When I Kissed the Teacher*、阿巴乐队)、《热吻》(*Suck My Kiss*，红辣椒乐队）和《玫瑰之吻》(*Kiss from a Rose*，西尔)。

在绘画领域，没有哪幅描绘亲吻的图画能与奥地利新派艺术家古斯塔夫·克里姆特（Gustav Klimt，1862－1918）1908 年的作品《吻》（见图 3.1）相媲美，这幅图画似乎展示了吻的优雅浪漫，同时又表达出吻中的激情。在真正的艺术家眼中，吻凭借其所有的特质而成为人性的象征。

① Michel Foucault，*The History of Sexuality*. Vol. 1（London：Allen Lane，1976).

其他以吻为主题的著名绘画可在提香（Titian）、鲁本斯（Rubens）、卡诺瓦（Canova）、蒙克（Munch）、席勒（Schiele）、夏加尔（Chagall）、马蒂斯（Matisse）、图卢兹—洛特雷克（Toulouse-Lautrec）、罗丹（Rodin）、海耶兹（Hayez）等艺术家的作品中找到。亲吻已成为爱情语言中的重要部分，因为它蕴藏了一段如此漫长的表述史：在这段历史中，它充分证明了自己就是一个符号——也许就是指代浪漫爱情的"那个"符号。

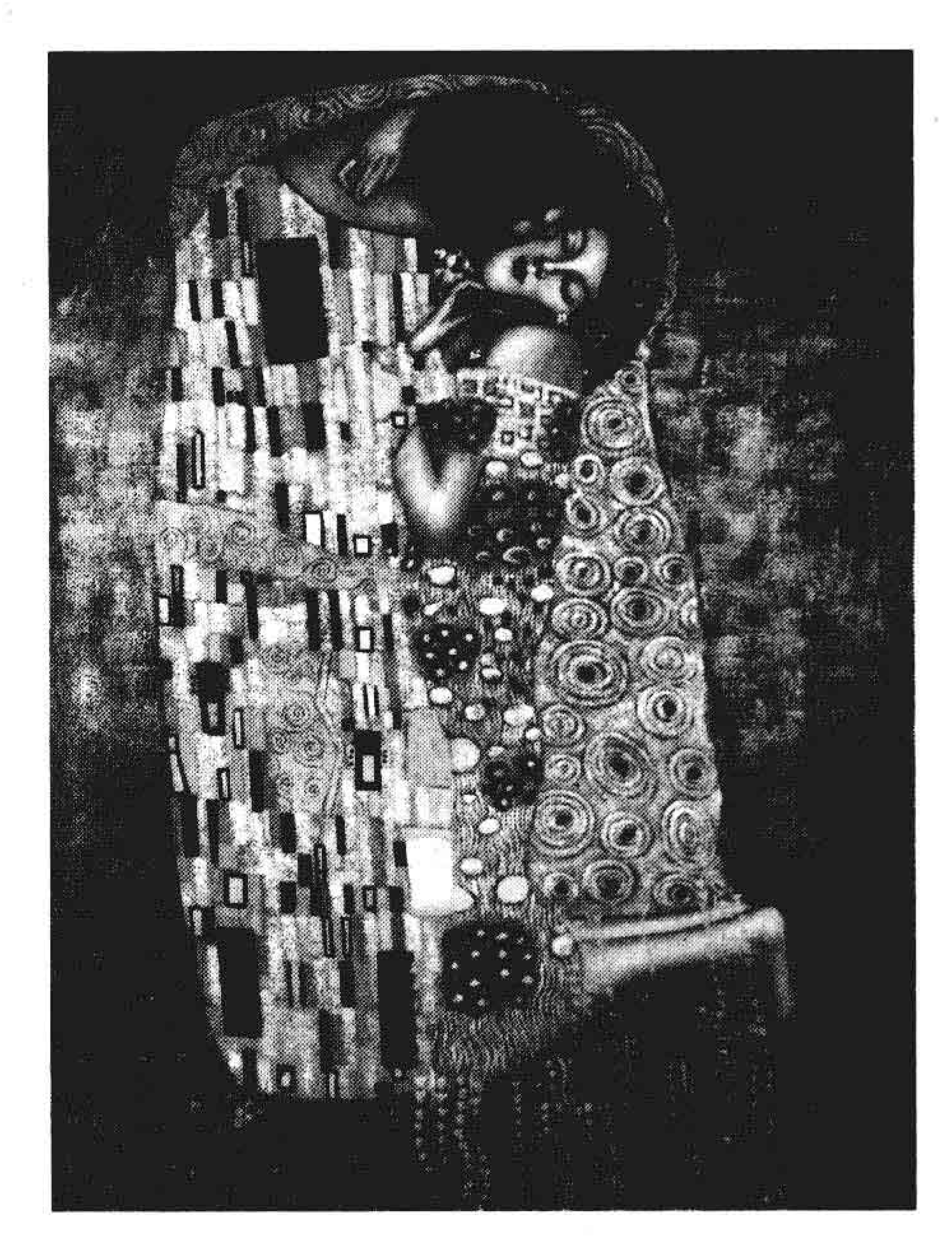


图 3.1 **吻**

看

在录像的下一个片段中，玛莎对两位主人公的脸部进行了特写，画面显示他俩专注而又坚定地凝视着对方，仿佛正处于某种惊奇或期盼中。这恰好适用于我们对求爱场景的分析。谢里尔和特德注视彼此的独特方式无疑强化了他们各自的性别角色。"看"的信号有许多种，眼神的接触只是其中之一，人类使用这些信号传递不同信息：如"瞪视"预示挑衅，"抛媚眼"暗示调情，"眉头紧蹙"表示思索，"扬眉"表示惊讶。我们的语言中存在大量的词汇用以描述人们彼此相看的方式，如："怒目而视"、"傻看"、"扫视"、"观看"、"凝视"、"审视"、"窥视"、"使眼色"、"观察"、"偷看"、"注视"、"细察"、"细看"、"抛媚眼"、"呆视"、"鄙视"、"蔑视"、"蹙眉而视"等，这些词语证明人类认为眼神接触和看的动作包含着丰富的意义。

看与被看都是恋爱的策略，它们不仅取决于视线的方向，也取决于头

部的倾斜度、脸部表情、身体的朝向和注视者的性别[①]。从传统上而言，西方文化期望男人是注视者而女人是被注视者。自20世纪60年代末以来，女权主义运动带来的社会角色变化对上述模式的改变产生了显著的影响。一些心理学家宣称，这种基于性别的模式并非文化传统的产物，而是古老的动物性（脑边缘系统的）心理状态的延续。观看模式究竟是出于生物本能，还是源自历史和文化的传承，或是两者的结合，还有待商榷。对符号学者而言，寻找这个问题的答案牵涉到以下几个方面：证明观看模式的结构，叙述它们如何在各种文化中证明自我，记录它们产生了何种行为影响。只有搜集并分析所有的信息之后，符号学者才能对出现在人类性行为中的"观看"动作所隐含的看似合理的意义进行理论概括。

在不同文化中，别的姑且不论，单单眼神接触的时间长短以及接触的模式（注视、仰视或俯视等）就反映了人们彼此之间的社会关系。一些接触模式似乎可以跨越文化的界限，譬如："瞪视"在全世界都无一例外地被视作挑衅，向人"抛媚眼"一般被理解为调情，"收紧眼睑"表示冥思苦想，"眉头紧锁"表示在思索，"扬眉"传递出惊讶之情。可是，即便是这些词语，在不同的文化中意义也会有所变化。与北美人相比，南欧人交谈时更喜欢看着对方的眼睛；在某些文化中，男人不能直视女人的眼睛，除非他们是夫妻或家人等等。在所有的文化中，眼睛都是符号体系的一部分。在一些传统中，如印度教和道教，眼睛被视作与太阳（右眼）和月亮（左眼）等同的物体。在古希腊，人们认为眼睛是神秘力量的象征。这就是古希腊人把眼睛画在战船船首的原因，他们相信眼睛具有引导他们通往胜利的力量。在古埃及，人们认为太阳神何露斯的眼睛具有治愈和防护的力量。许多文化中都有"凶眼"一说，"凶眼"可理解为会给某些人造成伤害或不幸的一种瞪视。"看"的意义无穷无尽。

此外，在当代社会中，眼睛仍然没有失去它的象征意义。在斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）执导的影片《2001：太空之旅》（2001：*A Space Odyssey*）中，一个名叫哈尔的机器人利用一台恐怖的"目镜"仔细察看着它周围的环境；在里德利·斯科特（Ridley Scott）执导的影片《银翼杀手》（*Blade Runner*）中，眼睛作为人性的象征而出现。影片中的复

---

① Andrew Synnott，*The Body Social：Symbolism，Self and Society*（London：Routledge，1993），p. 22.

制品（机器人）象征着人形。但是，唯一区别人体与人造之躯的特征就是眼睛。机器人的眼睛只能用作观看，而人类还能用眼睛表达情感和洞察世界。知道了人类眼睛的威力后，机器人挖出它们的创造者的眼睛，杀害了他。

身体语言

骨骼结构的细微之处把“智人”和与它最为相似的灵长类祖先——大猩猩、黑猩猩、猩猩区别开来，这在很大程度上源于早期原始人类对完全直立及双腿跨步行走的适应。独特的S形脊柱是人体重力的中心，位于双腿支撑的正上方，保证了人体直立时的平衡和稳定。进化为这种重要的姿势提供了物质保证，这种姿势和人类其他的身体图式都可归入“身体语言”的范畴。

纵览人间世事，一直以来，身体都是一个具有重要的道德、社会及审美意义的议题。古希腊人赞颂身体是快乐的源泉，而古罗马人则斥责其为道德败坏的根源。自古以来，哲学家们一直在讨论身体与灵魂、精神之间的本质联系。法国哲学家、数学家笛卡尔（René Descartes，1596－1650）竟然提出，上帝创造了两类实体来组成整个现实世界：一种是思想实体，或曰“精神”，另一种是广义的实体，或曰“身体”。

玛莎录下的画面中充满了身体语言和身体装束如何引导人类相互交流的例子。因为它们已被编码，也许对于局外人来说，它们可能显得滑稽，但在了解符码的人看来，这些行为对求爱及营造浪漫氛围至关重要。下面我们从分析身体图式开始解释。这种研究就是“体语学（kinesics）”，它是非言语交流研究中另一个有趣的方面。美国研究者雷·L.伯德威斯特尔（Ray L. Birdwhistell，1918－1914）最早使用这个术语，他醉心于通过观看电影的方式分析人们的交流方式（正如我们在本书中一直采用的虚构方式一样）。他注意到，人们似乎借助眼睛动作、面部表情和身体姿势无意识地传送信息。因此，他把身体语言看作是人类交流活动中的重要组成部分。他第一本探讨该主题的专著《体语学导论》（*Introduction to Kinesics*）

于1952年出版[①]。他在该书中论述了身体图式和姿势在人类交流活动中的作用，并指出：通过分析单词和句子成分，语言学家找到了“语言的语法规则”，采用相同的方法也可以写出“体语的语法规则”。正如他提到的那样：“建立身体语言符号系统的首要前提是确定所有的身体动作都是有意义的，一切绝非偶然。”[②]

对玛莎录下的画面进行体语学分析引出了这样一个事实：调情时的“性表演”（也许这样称呼）只有在适合的“舞台”（生理和社会环境）上才有意义。特德和谢里尔在抽烟和注视对方（第一章）时的拿姿作势容易让人想到演员身上的饰物也是如此，用来提升彼此对身体的兴趣。文身等饰物确实是整场表演的一部分。我们看到谢里尔的右肩上文了一朵玫瑰，这一点都不奇怪。

文身是最古老的、富有想象力的身体装饰之一。洞窟壁画表明文身至少可追溯到公元前8000年左右，但实际上它甚至可以追溯到更远的旧石器时代（前38000—前10000年）。[③] 几乎每一种文化中都能找到文身的踪迹。早在公元前2000年，古埃及人就把文身视为社会地位、从属关系或忠诚的标志，而古希腊人和古罗马人用文身来给奴隶和罪犯做标记；在南太平洋的马克萨斯群岛上，文身象征荣誉；而新几内亚岛的东部年轻女子（就像谢里尔）则把文身看作美丽的象征；这样的例子不胜枚举。在地理大发现时代，水手们将文身引介到欧洲；直到20世纪中叶，它依然是一种罕见的身体艺术。此后，它开始在时装模特、青少年团伙、监狱囚犯等异类群体中流行开来。1981年，滚石乐队的唱片《为你文身》（*Tattoo You*）为文身开启了通往美国主流文化之门。在当代西方文化中，文身基本成为了时尚的代名词。它模糊了年龄、性别和社会阶层的界限，既被媒体明星也被普罗大众广泛使用。为回应文身的流传，哥特摇滚乐队和朋克摇滚乐队等青年团体以一种更为极端也更独特的方式刺上文身。哥特乐队的文身颂扬玄妙和恐怖，而朋克乐队的文身则赞美怪异和神秘。它们相当于古代狂欢节中嘲弄者所戴的身体饰物，而这些饰物都是为了让那些当权者感到

---

① R. L. Birdwhistell，*Introduction to Kinesics*（Ann Arbor，Mich.：University of Ann Arbor，1952）.

② Ibid.，p. 70.

③ Teresa Green，*The Tattoo Encyclopedia*（New York：Fireside，2003），pp. x-xi. 在《精神图腾：文身、刺青、划痕的文化史》（*Spiritual Tattoo*：*A Cultural History of Tattooing*，*Piercing*，*Scarification*，Berkeley，Calif.：Frog，2005）一书中，约翰·A. 拉什（John A. Rush）提出，文身甚至可以追溯至公元前20万年。

震惊。

荒谬的是，即便在这些青年团体中，文身乃至整个身体饰物在两性之间都有着微妙的差别。即便在洞袜（只有女人穿它）这类简单的配饰上，也能可以看到这一点。因此，尽管去性别化力量已进入当代社会，但男女有别的观念和行为几乎从未在人类交往活动中消失过。诚如法语名谚："差异万岁"，性别意识依然完好无损地保留在当代人的心中。如在20世纪90年代末，少女为了展现性感，穿紧身、暴露的衣服，借此"突出胸部的曲线"，这是一股"复古"的潮流，我之所以把它定义为"复古"，是因为它与十八九世纪女性穿"展露乳沟"的紧身胸衣并无两样。实际上，从古代神话到早期的通俗文化，这种突出胸部曲线的"野蛮女性"形象由来已久，而且这种形象被20世纪60年代早期的少女摇滚乐队如罗奈特组合（the Ronettes）、水晶组合（the Crystals）、香格里—拉斯组合（the Shangri-Las）沿用，并最终成为文化主流。20世纪70年代的电视剧《神奇女侠》（*Wonder Woman*）和《霹雳娇娃》（*Charlie's Angels*）中的主人公也复制了这种形象。此后，这种装束在媒体中和大街上随处可见——如《尼基塔》（*La Femme Nikita*，1991）、《古墓丽影》（*Lara Croft*：*Tomb Raider*，2000）和《霹雳娇娃》（*Charlie's Angels*，2000）。它是一种外在形象，旨在表现情欲、智慧和那令人窒息的性感。谢里尔将那种形象表达得出神入化，完全符合时代潮流。

物　品

装扮呈现与之对应的身份，这也意味着佩戴小饰物、珠宝和戒指可传达特定的信息，而这些信息只有在特定的文化环境中才能得到阐释。西方文化认为佩戴这些东西是为了表明人们的教育程度（毕业戒指）、任职机构、婚姻状况、运动特长、社会地位（钻戒）、所属团体和个人兴趣等。佩戴十字架项链、念珠和护身符之类的饰品传递出一种神秘的气息。但是，佩戴珠宝多半是为了获得爱情。坠入爱河的祖鲁族女子，会做一条像衬有平板的贴身衣领般的串珠项链，送给她们的追求者。她们利用珠子的颜色和串连式样来传递不同的爱情讯息：如用粉色和白色的珠子以某种式

样串连起来的项链，传递出的信息是："尽管你一贫如洗，但我依然爱你。"①

我们佩戴的珠宝和小饰物是表达个性的符号。在符号学领域，它们被视作"物质文化"或物体系统的一部分，就像符号一样，在特定的文化语境中表达特有的意义。譬如所有的文化都认为某些物品拥有神秘的力量。这种观念奠定了古代炼金术的基石。炼金术被定义为一种改变物品属性的艺术，其良好的发展态势一直延续到中世纪，时至今日，它依然有一些追捧者。炼金术士的首要任务是找到"魔法石"，即手工提炼的金子，21世纪的"哈利·波特系列"影片让这个词语再次走红。金子曾经象征（也将一直象征）权力、神化和不朽。

这种带有"迷信"色彩的信仰体系几乎没有从现代世界中消失过，依然残留在当代社会景观的方方面面。例如在20世纪70年代，美国社会疯狂迷恋所谓的宠物石头。许多人认为，这股热潮是某个精明的制造商利用被消费主义坑害的顾客容易上当受骗的特点，对他们进行欺骗的一个策略，借这种方式迅速聚敛财富而已。但对一个符号学者来说，如果不是一些潜在或无意识的符号力量在起作用，这种狂热不可能如此兴风作浪。这种力量就是"万物有灵论"或是认为万物都被赋予了精神力量的直观信仰。人们普遍认为某些事物具有令人费解的神秘力量，这种观点透露出万物有灵论的倾向。这就是为什么某些东西丢失之后，人们会惊恐地认为那是灾难将至的信号。相反，如果意外找到了丢失物，如找到了"幸运便士"，人们则会认为上帝或幸运之神将眷顾这位拾获者。

万物有灵论证明了人类把物品看作符号的习惯。这就是为什么许多文物会保存在那个被我们称为博物馆的地方。与艺术作品一样，这些物品也反映了人类尝试用自己的方式来改造世界的企图，确切地说，"让"它彻底满足人类的愿望。麦克卢汉（第一章中提到过）认为，物品延续了人体结构。譬如可以这么说，我们之中大部分人都把汽车当作人体的"盔甲"，在交通的公共领域，汽车在人体周围创造了一个空间，这个空间和身体本身一样神圣不可侵犯。有趣的是，当然也并不令人意外，这种看法并不只局限在我们的文化中。人类学家巴索（Basso）发现，亚利桑那州中东部的西阿帕切人也把汽车比作人的身体，他们甚至用人体各部位的名称来指代

---

① L. S. Dubin, *The History of Beads*（New York：Abrams，1987），p. 134.

汽车相应的部件：如称车盖为“鼻子”，前灯为“眼睛”，挡风玻璃为“前额”，从挡风玻璃的顶部到前保险杠之间的区域称作“脸”，前轮为“手和臂”，后轮为“脚”，把车盖下所有的零件统称为“内脏”，电池为“肝脏”，电路线为“血管”，油缸为“胃”，分配器为“心脏”，散热器为“肺”，散热器软管为“肠子”。[①] 毫无疑问，万物有灵论显然是玩具世界的潜在力量。孩子们在玩游戏时常常把事物当作代表指称物的符号——将扫把柄想象成剑，石头想象成棒球等。但从社会角度来说，每个玩具都各不相同。它们是成人依据传统生产出来供儿童玩耍的物品。洋娃娃在这一方面特别有趣，因为它们是人类的肖像，并且与女性的童年紧密相连。早在公元前600年，人们为了增强洋娃娃与人体的相似性，就给洋娃娃们制作了可移动的四肢和可脱卸的衣服。在古埃及、古希腊和古罗马的儿童墓穴中也发现了洋娃娃。显然，其目的就是要给孩子们提供逼真的人物形象，这样他们才能在日后的生活中与他人一起玩耍。类似的神圣意义在世界各地都能找到。在美洲土著霍皮文化中，把雕成克奇纳神的洋娃娃送给小女孩是丰收礼仪的一部分。从中世纪以来，在许多基督教传统中，在再现基督降生的情景中都是使用人偶来代表圣家庭，作为圣诞庆祝活动中的一部分。比如在墨西哥，每年的瓜德罗普圣母庆祝游行活动都是用人偶代表圣母的形象。此外，一些加勒比文化认为，如果伤害按照某人长相做的人偶就会对此人带来身体或精神上的损害。

当代人把人偶当作服装模特和小女孩的玩具的观念可追溯到15世纪初的德国，当时人们特意制作人偶来向德国女性展示新款服饰。此后不久，英国、法国、荷兰和意大利的制造商也开始生产打扮入时的娃娃，用来展示不同场合对服饰的要求。那时的统治者和朝臣们喜欢挑选装饰繁复的娃娃作为礼物。然而，到了17世纪，用布或皮革制作的、更为简单的人偶主要用作小女孩们的玩具。

20世纪的科技进步让那些人偶看起来栩栩如生，因此它们经常被用来展示服装的流行趋势，并且辗转各国，以迷你的形式来展示服装的最新潮流。人偶设计中的重大革新出现在1925年到二战期间，包括有睫毛的睡眼、小酒窝、露出小牙齿的张嘴形象、有指甲的手指，以及能喝水和弄湿

---

① Keith H. Basso, *Western Apache Language and Culture: Essays in Linguistic Anthropology* (Tucson: University of Arizona Press), pp. 15-24.

自己的乳胶娃娃。自20世纪50年代起，随着大量不同类型人偶的出现，在媒体的刺激下，仿真人偶与女性童年之间的联系得到进一步的加强。譬如：自1959年上市以来，芭比娃娃成了许多北美小女孩成长经历的一部分。顺便提一下，芭比也引发了为人偶制作时髦服饰和配饰的潮流，这样就更加增强了它们与人类的相似性。相较其他物品，人偶现在或许更能反映流行文化的发展趋势。例如在2000年，身着街衣、有一双迷人眼睛的“反”芭比娃娃系列作为时代流行、新的“女孩力量”符号被推入市场。一言以蔽之：时代在变，我们看到人偶的符号也在变。“玩具就是我们”，取这个名字的连锁店也十分清楚这一点。

跳 舞

在结束身体这个话题之前，玛莎录下的另一个画面在这里需要一些符号学上的解释：在这节画面中，谢里尔和特德拥抱在一起，随着餐厅中爵士乐队演奏的音乐节奏翩翩起舞。跳舞是什么呢？跳舞是一种具有生物学来源的身体运动。或许这正是人们为什么不可能长时间保持不动的原因。事实上，即便我们被迫必须保持不动，我们的身体也会提出抗议。在一段漫长而舒缓的经典钢琴奏鸣曲演奏期间，即便音乐令人痴迷，但要让人们保持绝对的静止或沉默，几乎是不可能的。清醒状态下人体对几乎不停运动的需要可能延续了古代的求生机制，求生机制旨在让我们不停地移动，以免轻易被敌人俘虏。但是，在人类历史的某些时刻，我们的本能求生行为被某些完全不同的东西所代替——通过舞蹈来表达意义。

跳舞包含了空间姿势（移动的身体摆出来的形状和四肢摆成的立体图案）、节拍（有规律的节奏）和身体图式（沉重、柔软、紧张、矜持或拘谨的动作等）。舞者可以透过这些动作来表达情感、心境、想法，讲述故事或单纯体验动作本身带来的愉悦或兴奋。在某些情况下，跳舞会让人精神恍惚或改变人的意识状态。这通常被解释为神灵附体的信号。譬如部落社会利用癫狂状态下的巫舞来帮人治愈生理或心理上的疾病。

我们无从得知人类是从何时开始跳舞的。远在2万多年前的史前时代的洞窟壁画，描绘了一群穿着动物皮毛服饰的人物，看起来像在跳舞，他们可能是在狩猎或是在举行丰收仪式，也有可能仅仅是为了消遣。有关跳

舞的文字和图像证据从地中海和中东古文明沿袭下来。埃及人的墓碑上刻有一些看上去像在跳舞（通常为杂技的姿态）的人，他们可能代表专业的奴隶演艺人员。在埃及，舞蹈是农业和宗教节日活动中必不可少的一个环节。例如通过舞蹈来表演冥神奥西里斯的死而复生（象征尼罗河的季节周期）的循环。人们认为，祭祀舞蹈特别是拜祭酒神狄俄尼索斯的舞蹈推动了诸如古希腊戏剧舞蹈的发展，它们是为诗朗诵或诗偈赞伴舞的。在古罗马，专业的舞蹈演员、哑剧演员、魔术师和杂技演员作为“性娱乐者”四处表演，可以这么说，他们类似于当今的色情舞女。或许，这正是基督教教会最初允许舞蹈作为朝拜和宗教庆典活动中的一部分，在中世纪期间却公然指责它是不道德的原因。然而，舞蹈仍然作为公共节日活动和农民们的娱乐形式延存着，从中世纪农民舞蹈中演变出来的不同类型的民间舞蹈流传至今。一些农民舞蹈被贵族阶层吸收和改编成了宫廷舞蹈，后演变成经典的芭蕾舞。文艺复兴时期，芭蕾舞最初出现在意大利和法国的宫廷中，到17世纪末变成了一种职业艺术形式。从那个时候开始，芭蕾舞便成了西方表演艺术中的主流。正如当代舞蹈艺术家们通过舞蹈来不断尝试新的表现手法一样，舞蹈的风格和主题也在不断演变。一些形式的舞蹈围绕着人类的劳作活动而展开，如日本的种稻舞和瑞典的编织舞，它们让劳作变成一件陶情适性的事情。

世界各地的风俗都是这样，使用一些包含舞蹈的仪式来纪念及庆祝每个人生命中的重要阶段，如：出生、成年、结婚和死亡。例如婚礼是最常见的舞蹈盛典之一。新娘和新郎两人翩翩起舞以表达他们的结合，或者双方分别表演——如北英格兰的新娘里尔舞就是由新娘及新娘一方的客人一起跳。许多社会风俗也认为舞蹈是成年仪式的一部分。实际上，在一些社会中，有组织的舞会是唯一能让青年男女无拘无束、毫无排斥地认识和交往的活动。

它的全部含义是什么?

对人类非语言行为进行符号学的研究也就是分析人们是如何通过自己的身体和外在的物品来感受和阐释自我的。在大部分文化中，自我形象主要由外在形象表达和传递。在西方社会，修长而消瘦的身材是男女魅力的

关键特征。与女性相比，男性对理想化纤细模型的离差限度更大；但是，男性在保持修长的同时又必须尽量让自己看起来强壮。女性还把胸围看作是自我形象的一部分，这就是少女们非常在意胸形和胸围的原因。少男们在身高方面也有着类似的敏感性，普遍认为："个子越高，越阳刚"。对理想的体型过分在意是青少年容易对外貌产生不满的原因。[①] 我们在这里讨论的话题所揭示的就是形式在人类生命中的重要性。形式是"创造中的符号"，可以这么说，形式就是暗指其他事物的事物，尽管我们不能明确掌握其他事物是什么。阴性形式（正如图画和其他媒体所表现的）就是一个很好的佐证，它证明了形式具有与生俱来的暗示功能。然而，整个西方历史（如雕塑和绘画）中所描绘的阳性形式都是为了凸显男子气概，而阴性形式则被极其模糊地描绘出来共同代表母性和性别特征。譬如，胸部不仅可以象征女性的生殖力和母性气质，也可以表现为性物恋，它浮现在历史上各类视觉和叙事作品中。女性的胸部、臀部和嘴唇是广告中常见的能指，这样的能指符号弥漫在流行文化中。[②] 流行文化前所未有地把阴性形式投射在公众面前。这种性别化了的形式令右翼政客和不同道德团体担忧，因为它全然不顾严格的道德禁忌。有趣的是，1923 年的百老汇音乐剧《失控》（*Runnin' Wild*）引发了一股舞蹈热潮，查尔斯顿舞成为第一批突显阴性形式的媒介之一，它直接象征社会朝更性感、更轻松的方向发展，并因此强调了女性特征的影响力。尽管遭到了固守社会道德规范的年长者的谴责，但它清晰地预示了青年文化的出现和成形，而且这种文化已植根于对成年人道德观念的性别挑衅中。

然而，阴性形式在流行文化中的无处不在是一个为了满足男性潜在的窥阴癖而不惜牺牲女性的父权情节吗？抑或，女性在这个情节中充当了积极的角色扮演者吗？举例来说，嘻哈文化曾被指控厌恶女性，批评者引用一些把妇女称作"婊子"和"妓女"的歌词作为证据，更不用提露骨的性爱短片了。但是，嘻哈文化是当今的替罪羊吗，就像当初爵士和早期摇滚音乐沦为整个美国社会清教徒势力的替罪羊一样？或许，嘻哈文化中确实充斥着粗俗的语言和更为色情的影像，但它不比美国流行文化的其他领域

---

① Marcel Danesi, *My Son Is an Alien*: *A Culutral Portrait of Today's Youth* (Lanham, MD.: Rowman & Littlefield, 2003), pp. 56—57.

② 在《脱衣舞：女人秀鲜为人知的故事》（*Striptease*: *The Untold Story of the Girlie Show*, New York: Oxford University Press, 2004）一书中，雷切尔·施泰尔（Rachel Shteir）令人信服地展示了女性形式在流行文化史中如何一直发挥作用（如以脱衣舞为核心要素的表演）。

更厌恶女人。实际上，我们可以在电视节目中看到类似的表述倾向。就像20世纪的爵士乐一样，刚开始只有男歌手演出，之后女歌手也加入进来（其中许多人在艺术成就上超过了她们的男性同伴），随着“椒盐”组合（Salt-N-Pepa's）于1986年推出的首张专辑《热、冷、堕落》（*Hot*，*Cool and Vicious*）达到双白金（200万）的销量，要忽视女性说唱歌手唱片销量大幅增加这个事实是不可能的。从那时开始，女性说唱歌手被载入史册，并得到大力推广。

显而易见，阴性形式让我们对流行文化的所有解读变得有意义。流行文化表演中的性开放始终给清教徒的肉欲观带来了挑战。更重要的是，它把性、性欲和性别的问题推到了风口浪尖。对于女性来说，区分性欲表达和性别歧视始终处于微妙的平衡中。

第四章　谈谈你自己吧

——语言是什么？

语言是思想的母亲，而不是它的仆人。

——卡尔·克劳斯（1874—1936）

无须多说，玛莎的录像里一定还有更多令符号学者感兴趣的材料。譬如在录像开头的一个画面中，我们听到特德对他的搭档说："谈谈你自己吧。"谢里尔回答道："我没什么可说的。我在这里出生、长大，大学学的是数学，现在IBM工作。"符号学者对这些看似琐碎的对话形式总是充满好奇，因为实质上，这些琐碎的对话揭示了许多有趣的事情，即语言在日常生活中的重要作用。求爱时的"甜言蜜语"与戏剧对白的作用十分相似，它们为正在进行的表演补充并增强了非言语的因素。与抽烟、美容和对视一样，谈话也是一种符码，它为得体的举止提供了语言上的支持。凭借符码中的非语言符号，特德和谢里尔向彼此呈现了迷人的外貌和身材，但可以说，谈话则让他们向对方展现出"动人的智慧"。

自有文明以来，人类一直对语言保持着强烈的兴趣——能够利用舌头和其他发音器官发出富有意义的声音，描述这个世界，语言让人类深受裨益。世界文化中存在各种神话和传说来阐释语言的起源。借助故事、口头说明和书籍，知识和技术得以代代相传。毫不夸张地说，文明得以传承的关键在于语言的保存。如果所有文字记录的知识一夜之间被彻底毁灭，那么世界各国就都会在第二天的清晨重新召集说书人、作者、科学家、教育工作者、立法者及其他人用文字"重述"和"重写"知识；否则我们所熟悉的文明不久就会消失。那些文本构成了人类的集体记忆。

那么，全世界都认为语言比任何其他东西更能赋予人类区别于其他物

种的能力也就不足为奇了。我们坚信，如果能够解开人类语言起源之谜，我们就将拥有探索人类存在奥秘的一条重要线索。古希腊哲学家称其为“逻各斯”，他们认为，这种能力使人类从冷酷无情的野兽进化成理性的动物。但是他们也看到了语言的潜在危险，因为它会成为伤害其他人的武器。人们把世界上的许多不和谐因素（从个人冲突到国家战争）都归咎为语言造成的误解，这在当前仍是一种普遍趋势。据说，如果我们所有的人都说同一种语言，避免从语言上彼此侮辱，建设性地运用我们的语言，就能避免许多问题。如果我们能纠正所有语言中的历史偏见，世界必将健康发展。

学会说话

语言赋予人类其他物种所没有的非凡能力，凭借这种能力，人类可指涉尚未发生的事件，阐述关于存在的困惑并提出答案，建立虚构的世界，构建重要的思想和行动框架。正如语言具有非凡的能力一样，语言到达人类的渠道也是天然的。要学会一门语言，只需从出生到两岁左右充分地接触它。乔姆斯基（Noam Chomsky，1928－）可能是20世纪下半叶最具影响力的语言学家了，他甚至提出，人的大脑中有一个器官专门用来辨别和再造语言。[①] 这就解释了为什么人类在婴儿期不需要任何培训或努力就能习得语言，为什么让没有这个器官的高级灵长类动物学习使用人类语言的努力均告失败。

然而，对于符号学者来说，证实一个专门的语言器官的存在没有任何意义。语言本质上只不过是符号过程（生产和理解符号的能力）在人类中采用的众多形式之一。心理学资料表明，符号过程中的语言和非语言形式相继出现在童年。因此，乔姆斯基的观点并不完全正确。语言无疑是人类特有的本领，但把人类和其他物种区别开来的还有人类的非语言能力（如艺术、音乐等）。

在展开论述前，我们必须把“言语”和“语言”区分开来。言语是人

① See，for example，Noam Chomsky，*On Nature and Language*（Cambridge：Cambridge University Press，2002）.

们运用发音器官（舌头、牙齿、肺部等）发出的声音符号（口语），或运用其他器官（如双手）产生的视觉语言符号（手势、写作等）。从另一方面来说，语言是一种精神符码，支配言语。口头信息可以通过一连串的声音（口语）来传递；但也可以采用其他方式，如书写、打手势等进行交流。不会说话的人（如发音器官受损者）也可以使用语言，但是如果没有了语言，言语就不复存在，因为言语依赖于各类语言符码。

喉部的下滑为发音提供了生理条件（声带由喉部上端的肌肉和软骨控制）。在刚出生的头几个月中，婴儿呼吸、咀嚼和发声的方式在生理机能上与大猩猩、黑猩猩极其相似，因为它们的喉咙也长在颈部的上端。正如前文所提到的，实际上，我们发现其他灵长类动物的喉咙也长在颈部的同一位置上。大约到了第三个月的时候，婴儿的喉部开始慢慢下倾，从那时起，婴儿使用喉咙、嘴巴及舌头的方式将得到极大的改变。这个新的低位置意味着呼吸和消化道将从喉咙的上方穿过。这也带来了一些的危险：喉部容易被食物噎住，边喝东西边呼吸可能会引发窒息。为了弥补这些缺陷而又不影响发音，下滑后的喉部通过在声襞上方形成一个可改善声音的声腔让发音得以完成。

孩子是怎样学会说话的呢？当婴儿开始接触一个陌生的物体时，他们的第一反应就是用自己的感官去了解，即触摸，舔尝，闻，听该物体发出的声音，看它的外在特征，这种试探性地了解或“认识”一个物品的阶段会形成知觉模式，当再次面对同一物体时，这些模式将帮助婴儿无需动用自己的感知系统就能“认出”它。随着成长，婴儿认识的事物越来越多，他们开始制造超越早期感知阶段的符号学行为：他们开始会指出自己认识的物品，模仿它们发出的声音，等等。在儿童成长过程中的这个时刻，物品开始呈现出一种新的“认知”存在形式。实际上，它已经转化成一种过去常常指代它的身体语言（手势或拟声），正如美国符号学家查尔斯·莫里斯（Charles Morris，1901—1979）所言，这在每个人的成长史上都是一个巨大的飞跃，也许在其他任何物种中，都找不到这种突破。从认知角度来说，从那一刻开始，符号将取代物品。[①] 也许这些早期的身体语言看上去很粗浅，但实际上它们有助于婴儿注意或发现周围世界有趣的事物。

---

① Charles W. Morris，*Foundations of the Theory of Signs*（Chicago：University of Chicago Press，1938）.

不久之后，孩子们开始模仿他们在周围环境中所听到的词语，把这些词语当作单个音节（姆、妈、爹、地等）不停地重复。这并不是无心的模仿：这是原始的能指寻找所指的行为（从符号学角度来说）。苏联心理学家维果茨基（L. S. Vygotsky，1896－1934）称其为“小型艺术作品”，因为，像诗歌的意象一样，他们试图借助声音和语调了解事物。① 到6个月大的时候，婴儿的单音节词汇量快速增长；8个月的时候，小孩开始重复一些词语（大大、妈妈等），并且会使用含有意义的基本语调模式。到了1周岁时，当孩子们意识到语言有助于自己描述和记住事物，是陈述行为或要求行动、传递感情状态的有力工具时，第一批真正意义上的词语便出现了。在孩子成长的那个阶段，他似乎沉溺于语言引发思想这个事实中不可自拔。只需说出正确的词语，思想就会神奇地出现在“头脑中”！心理学家朱利安·杰恩斯（Julian Jaynes）曾指出，这种令人惊讶的感觉历史悠久，当话语使相关的画面在脑海中显现时，多愁善感的古人对这种“魔术”感到震惊。② 语言让孩子们认识到，还有一个生活维度存在于纯粹的感官体验之上——这个维度与身体、精神、世界紧密相连。

18个月左右的小孩开始会创造性地使用语言，他们常常边玩边喃喃自语。我的孙子只有15个月大时，我就发现他对词语的使用极富创造力。我记得当时他就能用正确的词语来描述房间里的许多东西，但他还没有学会使用描述色彩的词语。我至今还记得，一天，他借助维果茨基所称的“小型艺术作品”的方式形容了我们家养的一只猫的颜色——橙色。他指着猫的毛发，犹豫了片刻，因为他在头脑里搜索合适的词语。他没有找到一个合适的词语，就自己用“juice”这个词编撰了一个，他一直用这个词来指代自己早餐时喝的橙汁。我们对这样的事情熟视无睹，但它反映了儿童的“创造性想象”，这种创造性想象帮助孩子们塑造形象，并以一种全新的形式和排列方式将这些形象牢记在心中。哲学家维柯（Giambattista Vico，1668－1744）所说的创造性“想象（fantasia）”确实是人类独一无二的能力，这种能力使得人类能够从内在去了解世界。

---

① See，L. S. Vygotsky，*Thought and Language*（Cambridge，Mass.：MIT Press，1962）.

② Julian Jaynes，*The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*（Toronto：University of Toronto Press，1975）.

语言和思想

想要找到有理解力的人类“理解”世界的方式，语言或许能为我们提供最重要的线索。一个社会通用的语言是这个社会“知识大厦”的逻辑构件。早在公元前400年左右，就有人开始尝试把语言和知识联系起来，当时的印度学者帕尼尼（Panini）展示了梵语如何被系统化及各部分所含的意义。古希腊学者狄奥尼修斯·特拉克斯（Dionysius Thrax，公元前2世纪末）的作品《语法艺术》（*Art of Grammar*）一书成了许多希腊语、拉丁文及（后来）现代欧洲语法的范本。在这本书中，他不仅论述了词语的结构、短语和句子的排列组合，而且还提到了正确的言语规则。纵观历史，人类对语法（对语言结构方式的研究）的兴趣从未衰减。随着基督教的普及，《圣经》被译成各种语言，中世纪的学者开始思考如何对不同的语言进行比较。不过，他们的比较带有偶然性。因此，历经几个世纪，学者们才逐步提出了研究世界语言及科学检测语法性质的系统方法。20世纪20年代，美国人类学家弗朗兹·博厄斯（Franz Boas，1858－1942）记录并分析了北美土著语言，直到博厄斯的相关著作及索绪尔的《普通语言学教程》（*Cours De Linguistique Générale*，1961）出版后，语言学才作为“语言的科学”兴起。

自20世纪30年代起，语言学家研究并记录了语言中的许多趣事，准确、详细地描述了语言的基本结构属性。或许，最了不起的发现当属挖掘了词语和概念之间的本质联系，而这些概念体现了日常生活的文化体系。① 词语绝不仅仅只是给那些已经存在的概念贴上通俗易懂的标签。相反，它会生成一些具体的概念种类，供某一文化中的成员使用，如“追踪时间的设备”，鉴于它是一种“人造”物品，不同的人提起它的方式并无多大变化。譬如在英语中，指代这种设备的两个基本词语就是“钟（clock）”和“表（watch）”。这两个词的不同之处在于：表一般可以随身携带（如戴在手腕或挂在脖子上），而钟一般放置在某个固定的地方（如桌子上或墙壁

① 在《建构一种文化语言学理论》（*Toward a Theory of Cultural Linguistics*，Austin：University of Texas Press，1996）一书中，加里·B.帕尔默（Gary B. Palmer）对此类语言学（用“认知语言学”一词更为专业）著作作了深入的分析。

上），但不能随身携带。这种双重分类法有其历史渊源。几个世纪以前，“表”这个词语出现在北欧，当时人们用带子把时钟绑在手腕上，以便直接“看（watch）”到时间，进而准时赴约。随后发生的大规模生产“表”（便携式时钟）的现象标志着19世纪人们的时间管理认识发生了重大变化。但是，在意大利，这种双重分类法从未出现于语言中。意大利语中指代各类时钟的词只有 orlogio（钟）这一个词语。这并不表明意大利语的口语中没有标明英语所提出的那种区别。毕竟意大利人也戴表。相反，它暗示着意大利文化并没有经历与英语文化相同的历史进程，这个历史进程把种类差异渗入到英语中。正如英语一样，意大利语也能指代一个时钟所处的位置或可携性，它也确实做到了，只是通过不同的语言方式，即通过 da 这个语言结构：orologio da polso＝腕表（戴在手腕上的表），orologio da tavolo＝座钟（放在桌子上的钟）等，它有助于讲意大利语的人在需要时指明时钟的位置。但是，在英语中，这个名词已经嵌入了这种双重分类，所以讲英语的人认为这种分类是必要的。

从中可以看出：语言的差异反映了文化思维的差异，归根到底是文化行为的差异。尽管这两个工业社会通过媒体、旅游和社会经济上的互动越来越融入到“全球化的文化结构”中时，它们之间的差别也越来越不明显，但是事实上意大利人与北美人在时间管理上还是稍有不同的。正如心理学家罗伯特·莱文（Robert Levine）在他最近的游记中所发现的一样：把钟和表区分开来反映了这种文化对“准确时间”的关注，如果另一种文化并不太在意这一点，就不会把钟和表区分开来。[①] 譬如，在缅甸，晨光让僧侣们能看清自己手上的血管时，他们就知道该起床了。这些僧侣并不像我们一样必须严格遵守时间，所以他们便能避免许多让西方人受折磨的压力综合征。

正如上述例子所表明的那样，词语和现实之间的本质联系是相当容易辨别的。它也以一种不太明显的方式存在于句子结构水平上。主动句“亚历山大吃了胡萝卜”和它的被动形式“胡萝卜被亚历山大吃了”，考虑一下这两个句子之间的差异。传统的语法理论认为，被动句是主动句格式上的异体。那么，为何这些句子只能（或主要）使用被动语态呢？例如：

① Robert Levine，*A Geography of Time：The Temporal Misadventures of a Social Psychologist or How Every Culture Keeps Time Just a Little Bit Differently*（New York：Basic Books，1997）.

"《圣经》成书于宇宙诞生之时"，以及"我的工作还没有做完"。如果我们考虑到主动句和被动句引发的心理意像顺序，就会立刻明白这两种语态绝不仅仅是格式上的变化。在主动句中，主体（亚历山大）在句首，出现在眼前最醒目的地方，而客体（胡萝卜）则在背景中出现。句子的语态从主动变成被动则颠倒了心理意象的顺序，现在，客体（胡萝卜）首先出现在眼前最醒目的地方，而主体（亚历山大）则在背景中出现。两个句子说的是同一件事，但是它们描绘观点的方式却大相径庭。被动句以牺牲主体的代价来强调客体。这种对客体的强调解释了被动语态的形式成为西方科学写作特征的原因。科学的宗旨是"客观性"。在语言中，这种客观性转化为对"客体"的强调，以此削弱论著中科学家的主观性及这种主观性所包含的一切不合要求的内涵（错误、不可靠性等）。所以，在我们的文化中，被动句"该实验在理论支撑下得以开展"比主动句"我在理论的指导下开展实验"听起来更客观，更可信。

这些例子表明：语言是一种建模系统，即它试图以某种真实的方式来模拟世界的再现系统。主动和被动之间的区别说明了句法结构（句子中词语的组织）为某类特定场景提供了"透视"模型。[①] 这是哲学家路德维希·维特根斯坦（Ludwig Wittgenstein，1889－1951）的观点，他认为，句子中的词语以类似于自然景象的方式表明了事物之间相互联系的方式，建模并不局限提供可视的景象，它也可以建基在发音特点之上。美国心理学家罗杰·布朗（Roger Brown）做了一个经典的实验，他要求以英语为母语的人辨听几对反义词，这些词语出自与英语毫无联系的一门语言，然后参与者要猜测哪个外来词被译成哪个英语单词。[②] 参与者需要通过专心聆听这些外来词的发音来猜测它们的意思。譬如布朗让参与者将"轻"和"重"两个词与英语中对等的"light"和"heavy"配对，布朗发现，大约90％讲英语的人能够正确地将"轻"与"light"，"重"与"heavy"配对。由此他断定，这种翻译的准确度只能解释为是一种原始的"语音符号"的指示，将语音和语义联系起来的直觉倾向。语音符号完美再现了以拟声为基础的语言建模。

---

① 在《概念、图像与符号：语法的认知基础》(*Concept, Image, and Symbol: The Cognitive Basis of Grammar*, Berlin: Mouton de Gruyter, 1990）和《语法与概念化》（*Grammar and Conceptualization*, Berlin: Mouton de Gruyter, 1999）两本著作中，R. W. 兰盖克（Ronald W. Langacker）探讨了语言的这个层面。

② Roger W. Brown, *Psycholinguistics* (New York: Free Press, 1970), pp. 258－273.

把语言视作建模系统的观点由来已久，[①] 最早可追溯到古希腊时期。一些古希腊哲学家提出，语言是在其指称物的外形或发音的基础上构建的（尽管另一些人坚持认为语言与其指称物之间的关系是随意的）。这一观点在19世纪得到了麦克斯·缪勒（F. Max Müller）的拥护，缪勒提出，人类最初的话语是在回应愤怒、惊讶、痛苦、快乐和宽慰等某种情感状态时发出的一些本能而又意义丰富的声音。[②] 他宣称，这种倾向的残留物在世界各地的语言中仍然屡见不鲜。英语中的感叹词如："哈（Huh）?""哎哟（Ouch）!""哇（Wow）!"对应了不同的情感状态，"浸（dip）"、"撕（rip）"、"呷（sip）"、"噼啪（crack）"、"滴答（click）"、"吱吱（creak）"、"擦（rub）"、"刺（jab）"、"滴（blob）"、"沙沙（rustle）"、"忙乱（bustle）"、"滴流（trickle）"、"渗出（ooze）"、"呼哧呼哧（wheeze）"、"挤（squeeze）"、"呲呲（puff）"、"咆哮（huff）"、"咳（cough）"等拟声词显然是这种倾向的残留物。

德国语言学家威廉·冯·洪堡（Wilhelm Von Humboldt，1767－1835）对语言与心理和情感联系方面的研究可谓是前无古人。事实上，洪堡提出，某一语言的结构限制了该语言使用者的思想和行为。20世纪，洪堡的观点得到了爱德华·萨丕尔（Edward Sapir，1884－1939）及萨丕尔的学生本杰明·李·沃夫（Benjamin Lee Whorf，1897－1941）的追捧。萨丕尔断言，人类的想法、观念、感觉和典型的社会行为植根于（或者至少反映）语言结构中。但萨丕尔从来没有实施一个详尽的研究计划来严谨、系统地证实自己的观点。这个重担落在了他那才华横溢的学生沃夫的肩上。沃夫研究了霍皮部落的语言，该部落由生活在亚利桑那州东北部普韦布洛印第安人村庄的土著居民组成。通过对该部落的语言进行研究，沃夫认为，每个人把从文化语境中学到的语言组成一个精神过滤器，通过这个精神过滤器，他逐渐认识和了解这个世界。

沃夫的观点引发了一些关于社会不平等现象与对这种现象进行编码的语言之间联系的基本问题。难道像"主席（chairman）"或"发言人（spokesman）"这样的词语，会使讲英语的人认为在并不久远的过去这些

---

① 对符号的建模系统理论研究最为深入的是托马斯·A. 西比奥克（Thomas A. Sebeok）的《符号：符号学导论》（*Signs: An Introduction to Semiotics*，Toronto：University of Toronto Press，1994）。

② F. M. Müller，*Lectures on the Science of language*（London：Longmans，Green，1861）。

社会角色独属于某一性别吗？女权主义社会批评家坚持认为，英语语法是从居于社会中心的人群即男性的角度来组织的。这就是为什么不久之前我们还说女人“嫁进”了夫家，为什么在传统的婚礼仪式上像“我宣布你们结为夫妇（I pronounce you man and wife）”这样的表达方式依然常见。这些表达法定义了女性对男性的依附。而另外一些词语，如“女无神论者”或“女同性恋医生”则是为了把女性排除在外，其言下之意是：无神论者或医生一般不会是女性或女同性恋者。而易洛魁语的标准恰恰相反，即女性的观点支配了整个语言的构成。[①] 这是因为女性在易洛魁社会占据主导地位，她们拥有土地，享有土地的继承权，负责农业生产，掌控财富，安排婚礼等。

上述讨论绝不意味着语言压制或抑制了想象。恰恰相反，语言是颇具可塑性的符号工具，人类可以随心所欲地使用它。假设需要生造一个词类，我们要做的就是遵照语言发音系统的构成规律。想象一个概念，它能把“所有掉了一颗门牙、青春期前的男孩”基本囊括在内。你肯定看过这样的男孩，但你没有想过把他们归于一类。这是因为在英语这门语言中根本没有哪个单词让人们用这种方式来注意他们。但是，我们只是造个单词，譬如“forbs”，由此我们便创造了这个种类。如果讲英语的人在日常对话中开始使用“forb”这个词，此后不久，他们在每一个地方都开始“看见”或“认出”那些“forbs”，并最终相信这样的分类具有必然的逻辑性。这个例子恰好证明了萨丕尔所谓的“语言既有限又无限”的观点。[②]

没有什么比色系的种类更能说明语言和思想之间的本质联系。色彩是一种视觉效应，它是光线刺激视网膜的结果。物理学家指出，从理论上说，人的肉眼能分辨出数百万种颜色；但是，在世界上任何一种语言中，只能找到 12 个描绘色彩的基本词汇。棱镜可测出光的波长，光束经过棱镜折射后显示出光谱的颜色。如果用一根手指挡住光谱的一点，在与手指两侧直接相连的地方，颜色的层次会有细微的差别。把如此多可能的颜色层次整合到有限的范畴中的目的很明显，因为不这样做，人们不仅要造出数百万的单词来指代所有可能的颜色，还要记住它们。不过，有一个折中的办法。尽管有限的颜色词汇有助于人们有效地指出颜色的层次，但正是这

① B. Alpher，“Feminine as the Unmarked Grammatical Gender: Buffalo Girls Are No Fools”，*Australian Journal of Linguistics* 7（1987），pp. 169－187.

② Edward Sapir，*Language*（New York: Harcourt，Brace，and World，1921）.

些词语使人们偏向于辨认那些他们认为“正常”的颜色种类。用符号学的术语来说，人们只能辨认出那些本族语言已对其编码过的色彩的所指。

英语中有6种基本颜色，即所谓的原始色系，分别是紫色、蓝色、绿色、黄色、橙色和红色。在色彩理论中，“白色”和“黑色”不能算作颜色，其他的色彩词（褐色、粉红、灰色等）则被视作间接词汇。“黑色”根本没有对视网膜产生刺激；“白色”则刺激到了整个视网膜。在整个光谱上，一种颜色恰恰开始于另一种颜色结束的地方，讲英语的人可能不会同意这个观点，但总的来说，这个观点几乎没有什么可争议的。这是因为，对于讲英语的人来说，上述词语已经建立了色系的分类；实际上，他们已经通过一种特定的方式“建构”了光谱的内容。但是，这种建构模式并不是“自然”固有的。说英语的人学到的各种色系只能作为英语结构的一部分，它与自然毫无关联。

与之相反的是，在同一种光谱上，说其他语言的人可能会偏向于看到其他的色系。譬如说非洲本土修纳语的人从左到右把光谱切分为“cipswuka（接近紫色）”、“citema（接近蓝色）”、“cicena（接近绿色和黄色）”和“cipswuka（接近紫色）”（再度），而说利比里亚本土巴萨语的人则从左到右把光谱切分为两个种类：冷色“hui（包括紫、蓝、绿）”和暖色“ziza（包括黄、橙、红）”。当讲英语的人认为某样东西是“蓝色”时，说修纳语的人会觉得它是“cipswuka（（接近紫色）”或“citema（接近蓝色）”，讲巴萨语的人会把“绿色”说成是“hui（紫、蓝、绿）”，而讲修纳语的人则把“绿色”看作“citema（接近蓝色）”或“cicena（接近绿色和黄色）”。

1969年，心理学家布伦特·伯林（Brent Berlin）和保罗·凯（Paul Kay）开展了一项研究，自此之后，这项研究已成了颜色符号的参考标准。他们发现色彩词之间的差异虽浮于表面，但它却揭示了色觉的深层基本规律。[①] 伯林和凯借助讲完全不同母语的人的判断，进而得出结论：基本（主要）色彩系统存在着一些“焦点”，它们以某种可预测的方式聚集在一起。他们确定了11个通用的“焦点”，这些焦点对应着英语单词中的：“红色”、“粉红色”、“橙色”、“黄色”、“褐色”、“绿色”、“蓝色”、“紫色”、“黑色”、“白色”和“灰色”。在他们调查过的所有语言中，并非每一种语

① Brent Berlin and Paul Kay, *Basic Color Terms* (Berkeley, Calif.: University of California Press, 1969).

言都有独立的词语来形容这些颜色。但他们的数据模式表明：色系的分类以相对稳定的方式存在于各种文化中。如某种语言中有两个色彩词，那么其“焦点”相当于英语中的“黑色”和“白色”；如有三个色彩词，那么对应的第三种颜色是“红色”；一个拥有四个色彩词的语言系统增加的是“绿色”或“黄色”；而拥有五个色彩词的语言系统则把这两者都收入囊中，拥有六个色彩词的语言系统将“蓝色”纳入其中；拥有七个色彩词的语言系统增添了“褐色”。最后，在拥有超过七个色彩词的语言系统中可以找到“紫色”、“粉红”、“橙色”和“灰色”之间的组合。伯林和凯还发现：如果一个语言系统只有四个色彩词，一定不是由“黑色”、“白色”、“红色”、“褐色”组成。

不过，他们的研究也引发了一些争议。首先，伯林和凯发现的 11 个焦点对应着他们自己语言（英语）中的色彩词，这个事实发出了一个危险的理论信号。语言学家麦克尼尔注意到，如伯林和凯推断的 11 种日语色彩词仅可追溯到 19 世纪 60 年代，即日本与西方开始接触的时期。① 传统的日语系统有五个焦点，分别是黑、白、橙、青绿和黄，这些都不符合伯林和凯的理论。②

无论颜色认知的真理是什么，符号学者都将指出，色彩词组成了一种包含具体能指的符码，这种符码像其他任何符码一样，将引导使用者以某种具体的方式感知这个世界。然而，正如前文所提，这并不意味着色彩模式禁锢了人的思想。只要人们愿意，在某种文化环境中学到的色系分类方式绝不会影响到他们接受其他文化中的分类方式。这是一个学习外语的学生在学习新语言中的色彩系统时，必须学会的。此外，如果是出于形势所需，所有语言皆拥有这样的话语资源，可以更明确地指称光谱的渐层。譬如，在英语中，“深红”、“鲜红”、“朱红”这几个词语使得标出“红”这个色系下的具体种类成为可能，但说话者仍认为它们只是“红”的子范畴，而不是它们本身具备的独立色系。

此处还有一个关于颜色的观点。尽管研究结果使得人们猜测颜色的分类是随意的，但历史记载讲述的却是另一个观点。色彩词语产生于特定的

---

① N. McNeill, “Colour and Colour Terminology,” *Journal of Linguistics* 8 (1972), pp. 21—33.

② C. L. 哈丁（C. L. Hardin）和路易莎·马菲（Luisa Maffi）所编的《思想与语言中的颜色分类》（*Color Categories in Thought and Language*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997）详细探讨了颜色的种类及时下人们对颜色种类与感知之间关系的思考。

需要和具体的实践。例如在希泰语（古代小亚细亚和叙利亚人所使用的语言）中，色彩词语最初用于树木和农作物名称，如“白杨”、“榆树”、“樱桃树”和“橡树”。许多英语词汇也并不是专为特指颜色而产生的，如“绿”的本义是“生长”，“黄”的本义是“闪烁”，“紫”的本义是“一种贝壳类动物”等。实际上，时至今日，色彩词依然具有许多象征意义，很少有人认为它们只是一些表意能指，即实际运用中的指称色彩。事实上，人们通过集中研究色彩词在不同文化中的不同含义，可对不同文化的象征系统进行全面深入的比较：如“白”和“黑”在中美文化中分别代表了什么？它们有何异同？原因何在？

写

正如前文所提，语言的表达方式除了说之外，还包括“写”，它运用的是视觉符号，即显现于物体表面的“字符”（characters）。我们用来拼写英语单词的字符与语言的语音或多或少地保持着固定的联系。这些字符构成了一类书写符码——“字母表”。字母让使用者能写出（在视觉上描绘）口语可以表达的任何概念。所以，在像英语这样一种使用字母的文化中，口语和书面语几乎没有差别。但是，历史表明，文字系统的产生并不是记录口语的视觉手段。相反，原始文字在很大程度上是独立于口头语言的图像表征系统。

图像代表词语概念的系统被称作“象形文字系统”（pictographic）。当几个“象形文字”被组合到一起表示概念时，就产生了所谓的“表意文字”。例如在汉语中，象形文字“日”和“木”组合在一起就形成了表意文字“東”。最早的文字系统都是象形系统。其中古苏美尔、阿卡德、亚述、巴比伦、波斯人的“楔形”文字系统，埃及和玛雅人的“象形”文字系统（hieroglyphic），中国和日本仍在使用的象形文字均被保存下来。大约在公元前1500至公元前1000年期间，腓尼基人开始使用象形文字（或部分象形）代表相应的辅音字母。因此，意指“房屋”的象形文字读作“beth”，后最终被首字母b所代替。这个符号起初代表的是“beth”整个单词，后来代表的是声音“b”，最终演化为我们的字母“b”。麦克卢汉坚持认为，字母表的出现引发了人类第一次认知革命。在字母出现之前口口

相传的社会中，话语引发了声音图像。人们凭借听觉记住知识，并对其进行加工处理。随着字母的出现和流传，听觉形式不得不让出半壁江山，人们对知识的记忆和加工处理也可以借助视觉来完成。

社会往往把书写看作极为神圣而不可亵渎的。这就是为什么改革拼写或消除书写习惯中存在的矛盾的努力会遭遇巨大阻力的原因。远古的文化常常认为书写系统源自神意。在许多社会中，宗教教义和律法都是以神圣的书面形式保存起来的。《十诫》由上帝亲自刻在两块石板上。印度教的教义以圣歌集的方式保存下来，并剔除了诗意成分和仪式惯例。

实际上，人们认为书写具有一种神圣（权威或官方）的地位。这也是一些团体借助文字来推广不同身份的原因。例如嘻哈艺术家采用的语言风格表明了一种态度，即“我将按照自己的方式而非主流美式英语表达者的方式去做。”一言以蔽之，这种风格具有人为的颠覆性。说唱艺术家公然违抗代表提倡“洁白度”的拼写传统，宣扬一种独立于白人霸权文化、“自成一格”的社会政治自主权，与标准的口语一样，规范的书写不仅仅是一种教育的符号。以嘻哈文化为例，它揭示了黑人对传统的感受，这种传统一直将他们排除在主流之外。有例（主要从说唱音乐中选取）如下：

不知为啥
你是俺滴心上人
我已受够了
这将乐趣无穷
美妙的飞行
图派克是空中的土匪

这些句法结构中流露出的不服从态度非常明显。正如这些艺术家所知道的，规范地书写一种文化的语言就是对那种文化的认可。嘻哈的拼写方式象征着对那种文化的拒绝。它排除了语言的权威，让美籍非裔人得以控制英语——一门曾经在他们受奴役的日子里强加给他们的外语。然而，随着说唱音乐在20世纪90年代末不断的发展并影响许多城市青年的生活方式，其听众范围也越来越广泛。因此，它原有的破坏性的潜台词也开始消失。如今，主流说唱文化被那些模仿曾经被鄙视的白人上流社会生活方式的歌手们淹没了。这并不意味着说唱音乐中那种潜在的反霸权意识已消失

殆尽。与古往今来流行文化中的其他流派一样，它能够且经常替那些被剥夺权利的人发出反抗的声音。然而，说唱音乐在这一方面已不再像以前那样具有广泛的影响力。

有一点应该提及，早在嘻哈文化出现之前，在早期流行文化的命名行为中也存在着类似的倾向。例如20世纪七八十年代的许多摇滚乐队按照发音而非传统来拼写他们的名称，如：枪炮与玫瑰（Guns N Roses）、齐柏林飞艇（Led Zeppelin）、蒙奇乐队（the Monkees）等。流行文化命名中出现的古怪拼写方式实际上只是当代一种趋势的彰显，这种趋势似乎总存在于流行文化中。拼写的怪癖也被一些作家采用。如诗人卡明斯（e e cummings，1894—1962）在许多作品只用小写，不遵照语法，使用不常见的标点符号，生造新词，借用俚语和不使用空格。詹姆斯·乔伊斯（James Joyce，1882—1941）在小说《尤利西斯》（*Ulysses*，1922）的许多篇章中也去掉了空格。

从某种程度上说，这样的趋势并不是特殊的颠覆（或革新）。只有看过像乔叟甚至莎士比亚这样伟大的作家的作品之后，我们才能意识到这些年来拼写方式发生了多么巨大的变化。1828年，诺厄·韦伯斯特（Noah Webster）提出删除“colour”、“harbour”、“favour”、“odour”等单词中的“u”。他的建议被采纳，也成了区分美式英语和英式英语的标志之一，其寓意就是要把美国与前英属领地区分开来。此类变革的发生总暗示着与传统的决裂。美式英语本身曾被英国人视作颠覆性的语言（“非标准英语”）。因此，尽管嘻哈文化暗示着与白人文化的决裂，但荒谬的是，它也是当代的一种征兆，象征着美国一种不断突破过去的更大发展趋势。

仪式和语言

语言在人类的社会生活中具有一个重要的功能，即礼节性对话。在对话中，对话者必须知道如何开始和结束对话，如何让别人明白自己的意思，如何回应对方，如何保持灵敏，如何交换话题，以及如何聆听。所有这些都暗含了正确的“话语符码”知识。这些知识告诉人们如何根据具体的语境调整说话的内容和方式。人类礼节性对话包含了以下几方面的内容：首先，对话发生的社会背景。如“再见（Good-bye）”是正式用语，

而“再会（See-ya）则随意得多。对话涵盖了言语的全部功能，根据具体的语境，对话可以从非常正式转化为极度亲密。第二，对话发生的具体场合（时间和地点）。早上问候时必须用“早上好”，而晚上问候时则必须用“晚上好”。第三，对话的功能或目的——保持联系、问候、闲聊、告知、赞扬、责备、劝告、建议、祝贺，等等。这不仅限定了对话的正式程度，也规定了说话方式（语调、语速）。在一个如我们虚构的餐厅场景中，对话双方应有意压低嗓子，放慢语速。第四，对话双方的心情。这让对话可解读出严肃、愉快、反讽的意味等。第五，对话双方的关系（亲密、疏远等）。问候一个陌生人一定要用“哈罗（Hello）”，而与朋友打招呼则只需用“嗨（Hi）”。正是这些礼节性对话把社会联系在一起。

语言与仪式之间的联系在人类文化起源时就造就了，当时人们感受到一些词语具有可怕的魔力。当孩子们听到巫师的“咒语（abracadabra）”，或读到有关魔咒或惯用语——如《天方夜谭》中阿里巴巴用来打开强盗的山洞门时用的咒语“芝麻开门”——的魔力时，依然可以从他们的眼中看见类似的敬畏之情。顺便提一下，“咒语（abracadabra）”一词来自于护身符上倒金字塔图案中的字母，这种戴在脖子上的护身符一直存在于过去的几个世纪中。金字塔的每一层都有一个字母。每个字母都应该神奇地消失，最后只留下字母“A”构成三角形的顶点。据称，字母的消失可替护身符佩戴者消灾祛病。

在部落社会中，巫师被视作通晓密语之人，这些密语让他们可以对物品、人、精神和自然事件施加控制，进而祛除疾病、铲除邪恶、加害或帮助他人。一些文化认为，了解神之名者被赋予了巨大的力量。这些知识往往讳莫如深，虽然任何人都可以了解这些知识，但实际上只有被拣选的一小撮人才可以掌握它们。在古埃及，女神“伊希斯（Isis）”诱使太阳神“拉（Ra）”说出了自己的名字，这就使得她的力量凌驾于太阳神等众神之上。美洲土著文化认为，每个名字都携带着叫这个名字者的所有精神特质。他们相信，这些特质能够给取这个名字的孩子施加保护性的魔咒。这就是许多因纽特人拒绝大声地说出自己名字的原因，因为他们害怕这种“无知”的行为会打破这个魔咒。因纽特人还认为，新生儿啼哭是因为他们想要自己的名字，直到有了名字，他们才会停止哭泣。

认为某些语言是神圣或具有魔力的看法在当代社会已经成为一种普遍的无意识行为，但是，所谓的“语言魔力”的残余在日常对话中仍随处可

见。我们发誓会履行诺言，并恳请上帝作证。如“噢，上帝!”“感谢老天!”之类的话如此常见，以致我们几乎不再把它们视作一种神圣的形式。我们告诫我们的孩子，“只要说出那个‘神奇的词’，你想要的就会出现了”。当看到有人打喷嚏时，我们会说“上帝保佑”，但不再认为这些话可以包治百病。

神圣的另一面是粗俗。大部分社会都看不起世俗或粗鲁的语言，并把它们视为一种不道德或罪恶的行为；很多社会都把它列为“禁忌”。“禁忌（taboo）”一词源自玻利尼西亚部落的汤加语，在汤加语中，它的意思是“禁止”。每一种文化都有禁语。譬如在新墨西哥州的祖尼语中，因为“青蛙”一词含义粗俗，它被禁止用在宗教仪式中。我们的文化通常认为，所谓的“粗俗下流词”伤风败俗，禁止在教堂、圣殿等神圣场所中使用。我们的习惯法规定，发表污蔑或嘲笑上帝和《圣经》的言论均为不法行为。亵渎神灵的是言论或发表的方式而非内容。因此，无论观点如何异端，都不会以亵渎论处。触怒公众或引发公众骚乱的语言也违反了法律。

俚 语

在一个社会，尤其是大型社会中的语言极少单一化。社会中某些人群或团体可能经常使用一种被称作“俚语”的语言，它暗指对不规范的单词和词组的使用，其存活时间一般短于普通的口语语言。然而，俚语不是无关紧要的俗语或“粗”话（注意，“粗俗”的本义是“普通民众的”）；相反，它形成了一种强大的话语形式，因为它赋予团体成员一种可识别的身份，代表他们的观点和价值同属一个团体。俚语体现了语言与化妆、抽烟等其他符码之间的相似性；正是符码提供的小道具（如上述例子中的言辞）用来界定人物并把人物呈现给特定的社会观众。

虽然大型社团可能并不欢迎俚语，但也不能不受其影响。如果让使用俚语的团体与主流文化进行充分接触，他们使用的一些修辞格可能被整个社会所熟知，通常是因为它们可能为一个需要命名的物品或行为提供了名称（如“对讲机”）。有时候，在改变和规范了含义后，俚语也会作为一种规范语言被人们接受。（“爵士”的本义含有“性”之意，你可以回想一下第一章的内容）作家在作品中运用俚语来塑造人物和烘托环境，俚语借助

这种方式在主流文化中找到了自己的位置。莎士比亚让“嘈杂（hubbub）”、“撞击（bump）”、“缩小（dwindle）等俚语被大众所接受和使用。20 世纪，电视和电影成了传播俚语用法的工具。20 世纪 40 年代，“大麻（marijuana，pot）”只是罪犯使用的暗语，但通过媒介的宣传，被当时的反传统文化青年所借用，在 20 世纪 60 年代变成了一种大众语言。

无论语言纯粹主义者持怎样的观点，俚语在青年人的经历中发挥着（并且一直发挥着）重要的符号作用。它为使用者提供符号（俚语形式），使用者把这些符号等同于某些特定的社会意义。以单词“咄（duh）”为例，它出现在 20 世纪 90 年代末。与成人语言中的传统形式——“是（yeah）”、“啊哈（uh-huh）”、“好（well）”等一样，“咄”不过是一个俚语符号。它与其完美的语言学搭档——“好吧（yeah-right）”一样，首先是传递一种了解和讽刺意味的工具。其潜台词就是“告诉我一些我不知道的事情”。“咄”是维护自我利益的，也是打断盲目的喋喋不休和无礼重复的最佳手段。它完美地诠释了年轻人如何借助俚语在同龄人中坚持自己的权利。

那么，读者可能会问，像“咄”这样的词起初只用于青少年，为什么现在成人和儿童也都在使用呢？也许答案是，由于媒体的影响，俚语即将成为所有使用者默认的语言形式，与其他的语言形式越来越难以区分。俚语与流行音乐具有相同的意义，因此，2005 年，在语言学家莱斯利·萨万（Leslie Savan）的建议下，也可将其称作“流行语”。[①] “那都是陈年往事了（It's so last year）”、“我讨厌那样的事情发生（I hate it when that happens）”、“那都是过去的事了（It's so yesterday）”、“别太心急（Don't go there）”、“我不这样认为（I don't think so）”等流行语构成了新的言语符码中的组成要素，这些符码给语言增添了“情景喜剧”的韵味。流行语轻浮，自我意识鲜明，充满了夸张、变形和贬低的意味。萨万对比了 1953 年的迪士尼动画片《小飞侠》（*Peter Pan*）及其 2002 年的续集《梦不落帝国》（*Return to Never Land*），发现前者明显清除了修饰过的语言和俚语，

---

① Leslie Savan，Slam Dunks and No-Brainers：*Language in Your Life*，*the Media*，*Business*，*Politics*，*and*，*Like*，*Whatever*（New York：Alfred A. Knopf. 2005）. 在《交谈艺术的消亡史》（*Conversation*：*A History of a Declining Art*）一书中，斯蒂芬·米勒（Stephen Miller）也公开谴责了真实对话的消逝，他也把这直接归咎于媒介的影响。但我的观点稍有不同，即对话也是符码，它会因时而异，因为人类的交流工具一直在发生变化。在线聊天肯定不同于面对面的交流，但对话的内容却自古至今都保持了一致。对话展现了日常状态中的自我，而技巧则符合了当时的生活潮流。

而续集则使用了很多流行语言，包括这些短语如："做梦，胡克（In your dream，Hook)"、"闭嘴（Put a cork in it)"、"告诉我吧（Tell me about it)"、"你说得非常正确（You've got it that right)"、"想都别想（Don't even think about it)"。

对大众而言，流行语是时髦的词汇，这样的例子已经出现在以前的流行文化中。20 世纪 20 年代的爵士乐把一整套俚语词汇如"时髦（hip)"、"造型（stylin')"、"酷（cool)"、"帅（groovy)"等引入主流词汇表中。那些进入主流的俚语词汇试图将流行文化史隐藏它们的身后。这足以说明，流行语言是一种强大的符码，它容许人们把自己的态度和价值直观镌刻在词句的结构、意义和表达模式中。流行语的许多特征已成为主流，这并不是因为它们比现有的词语更好，而是因为它们无处不在。萨万描述了日常对话中流行语的滥用程度。她的观点似乎适合过去，因为那时生造新词的主要是作家，但自 20 世纪下半叶起，输送新词的日常渠道是循环往复的大众媒体，实际上，这些新词的创造者还是青少年。正如前文所提的，20 世纪 60 年代的反主流文化青年使用了"大麻（marijuana，pot)"等词之后，这些词便成了常用词。当时的情景喜剧和其他的电视节目把这些词散播到社会的各个角落。正如萨万所认为的，从 20 世纪 60 年代起，进入到常用词汇中的这些俚语的数量令人惊叹，它清晰地表明媒体已成为传播俚语的主要社会力量。屏幕上演员的说话方式似乎成了街头巷尾民众说话的典范。影片《动物屋》（*Animal House*，1978）中出现的俚语至今仍被人们使用，如"软弱无能的人（wimp)"一词现在已是常用词，形容某人感到恐惧或没有胆量；而"酿造（brew)"一词的意思是酿制啤酒。影片《无影无踪》（*Clueless*，1995）引入了流行语的独特腔调，如"好像（as if)"一词是不信任的感叹，而"管它呢（whatever)"则表达出毫不在乎另一个人说的话的意思。2004 年，影片《贱女孩》（*Mean Girls*）引入了"做作（plastic)"一词，意指那些看上去像芭比娃娃、徒有其表的女孩；"吸引（fetch)"是"吸引人（fetching)"的动词形式，用来形容时髦、冷酷的外表。电影、电视之类的媒体告诉人们如何对事件进行描述。这就是流行语变得如此重要的原因，因为人们通过媒体了解世界。作为一种表达方式，俚语在演出中频频露脸，俚语新词频繁转化为常用的语言，这都得益于我们生活在一个"媒体时代"。以前需要花费数十年的工夫才能使语言产生变化，现在似乎只需数日即可做到。其原因在于人人都能接触到电

子媒体。现在对语言发展产生重大影响的并不是纸笔，而是电子屏幕。

手 势

正如我们在开篇中所看到的谢里尔和特德的吸烟动作巧妙利用了手势。不过，除求爱外，“手势（gesture）”还有很多其他的功能。它是包括手、手臂及头部动作的言语。这些动作既可独立使用，也可与口语并用。“肢体语言”包括有听力障碍者使用的手语，宗教团体在被迫害而不能宣讲时期或举行宗教仪式过程中所使用的替代性手语，交警指挥交通时所用的手势信号以及指挥家指挥管弦乐队时使用的手部动作。

最早的原始人类能够直立行走后，就学会了使用双手——人类主要的肢体，为“抓”和“指”两个动作提供了生理结构。手从行走中解放出来，不仅有助于早期人类制造工具及有目的地使用火，也使得人类能借助双手发送信号。在具体环境中指出人、物品所处的方位，找出事件发生的位置，告诉他人自己的存在和位置，这些能力赋予人类一种新的控制环境的力量。

显然，最早的铭刻和洞窟蚀刻画都是借助手势完成的。譬如借助锋利的切割工具，用来描述形状的手势也可转用到山洞的墙壁或其他平面上。这种“手势画”是人类最早的图像叙述。在学会说话前，儿童大多使用最简单的手势指认事物。尽管从两岁左右开始，言语最终成为儿童主要的交流方式，但手势并没有消失。作为一种非常实用的交流子系统，它经常参与到信息的传递中，且传递的信息更易于理解。

手势可能是交流的默认形式。即便你不是语言学家，也能理解它。当游客不会说观光国的语言时，他们会下意识地使用手势来获取信息或表达意思。例如为了描述汽车的样子，人们可能会一边模仿汽车发动后的响声，一边用手比画出方向盘及驾驶汽车的动作。即便有研究表明，手势的类型和形式会因文化的不同而不同，但手势的图标性也使其成为一种不太依赖于文化的通用交流模式，这也说明了手势比口语更具有普遍性，这两者——特定的语言及伴随语言的手势——可能形成了结构性的伙伴关系。正如亚当·肯登（Adam Kendon）所言：“不同语言在语法和词汇上的差

异可能会影响说话者组织有关姿势语言的方式。”[①]

正如第二章所提到的，语言学家大卫·麦克尼尔那引人入胜的著作揭示出，人们在说话时一般会使用手势，这些手势是为了描述信息中的形象化内容。[②] 譬如当人们在说“你这个想法从何而来?”时，他们往往会一边说，一边把手高高弯在脸前，拇指和其他手指朝上分开，看上去像在紧紧抓住某些东西。“我替他想出了那个办法。”“要想出那个办法不容易。”人们在说这些话时，往往向下摊开双手，看上去要顺着这个轨道把某些东西送给别人。而与“你的话非常有意思”、“我无法用言语来表达那些想法”相对应的手势是手心朝上，手指弯曲，双手掬成杯形，看上去像两个容器。这些手势表明，手部动作和口语之间存在着一种符号式的联系。例如在沙滩上与人交谈时，我们很难忍住不在平坦的沙面上用手指画出我们想说的话。

对于失聪者来说，最主要的交流方式就是“手语”，即依靠手势符号的语言。这些符号和词语一样，包含了具体和抽象两方面的内容，它们既可以由一只手单独完成，也可以由两只手共同完成，手能演绎出不同的形状和动作。手部动作的空间关系、方向和方位与面部表情、身体动作构成了手语的语法。正如戈尔丁-梅多（Goldin-Meadow）所言：“手语呈现了口语所特有的结构性特征。”[③]

手语的使用者不仅限于失聪者。北美土著民族讲不同语言的部落之间也使用手语作为交流方式。手语描述了自然界的万事万物，表达了人类的观念、情感和感觉。例如表达“白人”的手语是用手指划过前额表示帽子，而双手在身体前做一个发抖的动作就表示“冷”。同样的手势也用来表示“冬天”和“年”，因为美洲土著民族的传统是根据冬天来计年的。慢慢地转动手、活动手腕表示举棋不定、怀疑或可能性；这个手势的改良版，即快速完成上述动作，就变成了一个问号。每个部落都拥有指代他们各自版图内的河流、山川及其他自然现象的特殊符号。

手势可能是口语乃至完整语言的先驱，这种可能性使得 20 世纪的动物

---

① Adam kendon，*Gesture*：*Visible Action as Utterance*（Cambridge：Cambridge University Press，2004）. p. 348.

② David McNeill，*Hand and Mind*：*What Gestures Reveal about Thought*（Chicago：University of Chicago Press，2005）.

③ Susan Goldin-Meadow，*Hearing Gesture*：*How Our Hands Help Us Think*（Cambridge，Mass.：Belknap Press，2003），p. 194.

心理学家开始训练缺少必备发音器官的灵长类动物使用手势，从而来确定它们能否使用人类语言。1966 年，当那只名叫瓦苏（Washoe）的雌性黑猩猩 1 岁左右时，加德纳夫妇两人（R. A. and B. T. Gardner）开始教它学习美式手语。① 令人惊讶的是，瓦苏仅用了 4 年多一点的时间就学会了 132 个手语。更了不起的是，“她”开始将不同的手语联系起来，表达一些零星的概念，与儿童早期说出的句子极其相似。巧合的是，普雷马克（Premack）夫妇俩早在 1954 年就开始这种研究，他们比加德纳夫妇走得更远，他们教一个名叫莎拉（Sarah）的 5 岁黑猩猩识别代表书面语言的图形。② 他们教莎拉如何纵向排列塑料制品并对其作出回应，而这些塑料制品代表独立的词语：

> 粉红色的小正方形＝香蕉
> 蓝色的小三角形＝苹果
> ……

莎拉最终学会了对这些含有抽象意义的符号组合作出反应。

尽管这些结果确实令人惊叹，但还是不可能断定灵长类动物能否真正像人类“一样”自如地运用语言。虽然瓦苏和莎拉确实能和它们的人类训练者交流，但是也许只能采用非言语的途径，如触觉就非常管用。不过，灵长类动物或能掌握人类语言固有的微妙的内涵是根本不可能的，更不必说言辞表达中的反讽、讽刺及细微差别了。

---

① R. A. Gardner and B. T. Gardner，“Teaching Sign Language to a Chimpanzee，” *Science* 165（1969），pp. 664－672.

② D. Premack and A. J. Premack，*The Mind of an Ape*（New York：Norton，1983）.

第五章　甜吻胜酒

——隐喻和意义的建构

奇字艰涩，普通字又太直白，只有隐喻最能产生这种效果。

——亚里士多德（前384—前322年）

让我们回到第三章玛莎录下的接吻画面。那个画面中还有一样有趣的东西。在他们接吻之后进行的一小段谈话中，我们可以听见特德说："谢里尔，你的吻比酒还要甜。"你现在可能已经猜到了，符号学者不会把它简单化为一种修辞格，认为其作用仅在于给特德的恭维话润色。大部分人几乎不会注意这些话，大家已经非常习惯听到和使用这些话，但是符号学者不同，他们认为特德的"隐喻"并非看上去（使用了隐喻）那么简单，它揭示了人类在建构意义时的一些基本问题。对于符号学者来说，隐喻是语义胶，它把所有的意义系统和日常生活系统中的符码粘在一起。语言是最能揭示其运转方式的符码。

隐喻引领我们对像似性进行深入研究，让我们回想第二章中的概念：图标是符号，它的指代方式是模拟或模仿指称物。隐喻亦是如此，但它采用了一种虚拟、抽象的手法。说"吻甜"的人在心里模拟了味觉——甜，这种味觉折射出一种情感体验——爱。简言之，这就是隐喻的运作过程。它将一种想象体验明喻化。它试图用具体的词语描述出抽象、虚构的心理世界。隐喻如此地普遍，以至于人们几乎注意不到它。尽管对隐喻的兴趣自古有之，但对它与认知和文化之间的关系却是一个相对近代的现象。世人对隐喻的兴趣与日俱增。大概从20世纪50年代中叶起，关于隐喻的研究成果数量就十分惊人。杂志和专著中关于隐喻的研究成果层出不穷，以致我们必须花大力气去梳理它。因此，这一章必须萃取精华。

亚里士多德及隐喻的发现

如果一个很小的孩子问父母“什么是爱”，父母不会给出一个百科全书式的答案。相反，他们会把“爱”和这个孩子熟悉的某种体验联系起来：“噢，你知道，爱就是喜欢……当妈妈或爸爸亲吻或拥抱你时……它能让你感到舒心，内心充满了温暖，对吗?”成年人在阐述此类事物时通常采用这样的方式，因为他们凭直觉认为，孩子们能把一个像“爱”这样的抽象概念和相关的情感经历或感觉联系起来。将抽象的概念与具体、熟悉、经历过的事情联系起来，这正是隐喻的价值所在。在给孩子们讲解道德、观念、价值及其他抽象概念时，世界各地的人们都在使用相似的“隐喻”方法，隐喻使“智人”聪慧，但仍旧有很多人认为它仅是诗人的一种创作技巧，也就是说，它是一种非凡的本领而不是一直存在的普通语言。

“隐喻”一词本身就是个隐喻（“meta”表“超出”，“pherein”表“运送”），古希腊哲学家亚里士多德（前384－前322）创造了这个单词，他认为隐喻的用途不应局限在诗的破格中。以“生活”一词的含义为例，应如何回答“生活是什么”这个问题呢?正如亚里士多德所知道的那样，从字面上解释这个词语是行不通的。正因为知道这一点，在回答这个问题时，诗人可能会写一首诗，剧作家可能会创作一出戏剧。普通人也能提出一些让人耳目一新的观点（尽管规模要小很多）。他可能会说：“生活就像舞台。”不可思议，这就是结局，因为这样的答案取悦了发问者！为什么?“生活”一词指代的是我们熟悉的东西，但被问及时，实际上，我们无法用普通的词语来描述它的意义。这是因为“生活”一词内涵抽象，因而无法引发具体的景象。另一方面，“舞台”是我们肉眼能看得到的事物，因此可以轻易用语言来描述它——它是一个高高的平台，用于戏剧演出，演员在剧中各司其职等。现在用“舞台”来解释“生活”，这使得生活的内涵通俗易懂，再也无须赘言。

隐喻的认知故事并没有在此画上句号。值得注意的是，在我们把生活比作舞台之后，我们现在对生活的内涵有了不一样的理解或看法。如果有人被问到“你会怎样改变自己的生活”时，隐喻本身就能启发人们从词典中挑选出合适的词语，进而形成一个切实可行的答案。答案也许是：“角

色”或“环境”（无论哪种情况下）的变动将会改变人们的生活。换句话说，就像“魔术”一样，就其本质而言，隐喻的本义在于借助自身演绎出的新形式来教育和指导我们。虽然隐喻大量采用无法识别的形式，但它实际上是最常见的文字魔术。亚里士多德建议人们在使用隐喻时不仅要让抽象的概念通俗易懂，还要借其创造新的意义、寻找新的灵感、发现新的观念，这显然不需要特别聪慧的大脑。不管人们有多聪明或多愚钝，发现和使用隐喻是每个人与生俱来的本领。

这个问题具有明显的开放性——人们可能会将“生活”比喻成其他看得见、摸得着的事物（一条河、某个季节等），浮现在脑海中的问题是我们将如何演绎某个特定隐喻的意义？亚里士多德非常巧妙地回答了这个问题。他认为隐喻就像逻辑公式“A：B=C：D”，它是人们计算的依据。譬如：思考“老年是生命的黄昏”这句话的意义，如果“老年”是这个公式中的“A”，那么“生命”就是“B”，“黄昏”则是“C”，因此，成功的隐喻阐释就是要推导出这个公式中的 D，老年（A）：生命（B）＝黄昏（C）：?（D）。答案是“白天”，即老年之于生命就像黄昏之于白天。顺便提一下，这个比例公式渗透在世界各地的神话和文学传统中，如斯芬克斯之谜，斯芬克斯是神奇的创造物：有翼、尾的狮身女怪，她守在古代城邦底比斯的进口。当俄狄浦斯到达此地时，故事仍在继续，巨大的斯芬克斯拦在他的前面，抛出谜语：“什么动物早上四条腿，中午两条腿，晚上三条腿走路?”不能给出正确的谜底就意味着会被立即处死——这是俄狄浦斯之前所有闯关者的命运。无所畏惧的俄狄浦斯回答道：“是人。婴儿用四肢爬，长大后用两条腿走，老了拄着拐杖走。”听到正确答案后，斯芬克斯立刻自杀。底比斯城长期笼罩在斯芬克斯的阴影之下，因为除掉了这个可怕的怪物，俄狄浦斯在底比斯城受到了英雄般的礼遇。

斯芬克斯之谜存在不同的版本。上述情节出自希腊剧作家索福克勒斯（前 496—前 406）的戏剧《俄狄浦斯王》。不管哪个版本，它证实了人类自打有历史起，就开始借助隐喻来理解生活。作为人类历史上第一个有据可查的谜语，斯芬克斯之谜实际上为我们提供了一个原始模式，即隐喻在世间人事中的显现方式。

亚里士多德强调：隐喻推理通常为我们在解释或阐述某些事情时提供了一条必由之路。在英语中，我们经常会用到农业术语，如，船在大海中“费力前行（plow)”，在这句话中，“费力前行”并不是单纯的专业术语，

而是我们说清楚上述动作的唯一选择。因此，“思想深度”及许多其他概念也是隐喻推理的产物。尽管我们并不知道思想的实际深度，但我们依然用“深奥”、“深刻（profound，来自拉丁文 fundus，此词含有‘底部’之意）”或“浅薄”等词来形容思想的深度。

詹巴蒂斯塔·维柯

亚里士多德死后，西方哲学、修辞学界的主流观点与他对隐喻的看法背道而驰，即字面意义是基础，隐喻只是对其进行补充，起修饰作用——因此，“修辞格”的使用指的是隐喻如何与视觉“形象”一样能超越字面意义的范围，进而获得审美效果。讽刺的是，最应该为这种观点负责的人是亚里士多德本人，他促使了这种观点的形成。他肯定意识到了隐喻的重要性，但他却把隐喻放在第二位，并认为它在实践中是一种修辞技巧，人们借助这些技巧来修饰自己过于直白的话语。直到两千多年后，才有人足够敏锐地完全掌握了隐喻与人类认知的关系，这个人就是18世纪意大利哲学家詹巴蒂斯塔·维柯（Giambattista Vico，1668—1744）。

与亚里士多德一样，维柯也认为隐喻是一种修辞技巧，用于理解抽象的知识。但他比亚里士多德走得更远，他把隐喻归结于人类的想象和“幻想”。维柯提出，最早的人类符号是经验的感官隐喻。这是一种认知技巧，他称其为“诗性思维”[①]。因为人们会像诗人一样琢磨自己的感觉，并生造象声词来模拟他们所听到的声音、他们所感觉到的节奏，进而回忆起他们所体验过的种种感觉等，然后，通过“想象”，人们抛开了个体感受，超越了诗学象征，更深入地了解了这个世界。这导致了形象思维的产生，最终演化成抽象思维系统。“就像我们所想象的那样”，从语言到艺术再到科学，这些系统隐喻性地相互缠绕在一起。为了理解维柯的意思，我们需要再回到“生活就像一个舞台”这个比喻上。它所蕴涵的思维方式表明了思想和行动的具体路线。这具有一种现实效应。这种简单的隐喻是一整套概念和仪式的基石，如化妆及人们履行社会职责（就像演员在舞台上一样）

① Giambattista Vico，*The New Science*，trans. Thomas G. Bergin and Max Fisch，2nd ed.（Ithaca，N. Y.：Cornell University Press，1984），par. 821.

时所依据的常识。

维柯的观点解释了人类系统持续变化的原因。“想象力”促使人类不断寻找新的意义。在这件事上，人类别无选择。直到找到新的意义，人类才能获得安宁。维柯认为，人类最伟大的发明是文化。在“文化制作”的最初时期，他称之为神的时代，人类发明了宗教、婚礼、葬礼及其他基本制度和仪式。这些都以“常识”为基础。维柯提出，常识是“是所有阶层、民族及全人类共同的直觉判断”[①]。既然这些制度产生于“互不相识的陌生人”中，因此，他们必须分享同一个“真理基础”。[②] 维柯把文化的初级阶段称为神的时代，因为后人发现这个时代充满了对神祇的敬畏之情，那个时代的人把可怕的事情如闪电、雷鸣都归结为神的威力。在接下来的英雄时代，人类的主要阶层——高阶文化中的英雄，他们一出现就征服了芸芸众生。这些力大无比的壮士赢得了老百姓的敬畏，为了达到自己的目标和期望，英雄们建立了文化制度。第三个时代为人的时代，站起来渴望平等的芸芸众生促使了这个时代的到来。但在这个过程中，“恶毒的幽默、卑鄙的狡猾”最终让社会开始分崩离析，这种“狡猾”借助反思的野蛮，让普通人变成了“毫无人性的畜生”。[③] 在这一点上，维柯认为，每一种文化都有它的运行轨迹，但都在“甜言蜜语和拥抱”中断气身亡。[④]

第三个时代的特征是衰败、微妙的讽刺和狡辩。语言是浅薄的，缺乏激情，毫无诗意，但并非一无是处。相反，“想象力”让老百姓开始寻找新的生活意义，再度变得“虔诚、诚实和可信”。[⑤] 在这个恢复期或维柯所称的“复兴期（ricorso）”，新隐喻的出现是为了培育新的思想，发现新的表达方式。维柯总结道：历史告诉我们，人类在不断“重塑”自我的过程中，无意中追寻到一个更大的目标：“这个包罗所有民族的大千世界确实是由人类创造出来的……但创立这个世界的那种心智往往是多元的，有时还彼此完全相反，而且经常超出人们自己所追求的那些个别特殊的目的。”[⑥]

---

① Ibid., par. 142.
② Ibid., par. 144.
③ Ibid., par. 1106.
④ Ibid., par. 1106.
⑤ Ibid., par. 1106.
⑥ Ibid., par. 1108.

I. A. 瑞恰慈

继维柯之后的一百多年，另一位哲学家——德国的尼采（1844-1900）对隐喻的魔力既感兴趣又感到困惑，他把人类使用隐喻的能力视作人类最伟大的缺陷，因为它帮助人们在脑海里构建了一个虚假的现实世界，并且让他们信以为真。在德国物理学家古斯塔夫·西奥多·费希纳（Gustav Theodor Fechner，1801－1887）和德国心理学家威廉·冯特（Wilhelm Wundt，1832－1920）创立了实验心理学之后，隐喻也越来越受到关注，人们对它的关注从哲学领域转移到科学领域。不过，有一位对隐喻非常感兴趣的学者并没有把它看成是一种单纯的修辞方法，他就是英国文学评论家——I. A. 瑞恰慈（I. A. Richards，1893－1979）。在他极富创造力的《修辞哲学》（*The Philosophy of Rhetoric*，1936）一书中，瑞恰慈拓展了亚里士多德的基本观点，把隐喻的功能和知识的习得联系起来。有史以来第一次有人提出一种切实可行的心理学理论，即如何用心理学术语展现这种功能。[①] 瑞恰慈表示，隐喻产生的意义是相互作用的结果，这种相互作用被视为存在于隐喻的抽象主题（“生活就像一个舞台”中的“生活”）和具体的载体（“舞台”）中。根据某些具体的事物（“舞台”）来解释抽象的内容（“生活”），这不是一种单纯的隐喻（修饰）技巧。相反，它意味着我们凭经验感觉到这两者具有相似的属性。瑞恰慈把这种相似性称为隐喻的“基础”——在说话者的脑海中，主题和载体具有同一意义。因此，“生活就像一个舞台”这个隐喻，最初并非源于纯粹的诗性思维，而是因为在隐喻制造者的脑海中，“生活”和“舞台”具有相同的基础。隐喻提供的心理视角实际上对应着身体的知觉。在英语中，我们说可以从不同的“角度”“提出”、“考虑”、“触及”、“剖析”、“观察”某些“思想”（抽象的主题），好像“思想”身处某个地方，具有可视性一样。

瑞恰慈的理论洞察到了隐喻那不可思议的魔力，它能让人类的心灵产生“感觉形式”。如“约翰就像一头大猩猩”这个普通的隐喻，其主题是一个名叫约翰的人，载体是一种被称作“大猩猩”的动物。用“大猩猩”

① I. A. Richards，*The Philosophy of Rhetoric*（Oxford：Oxford University press，1936）.

来形容“约翰”，意味着人们认为生理属性和人格特征的相互作用存在于这两者之间。现在，即便我们不认识“约翰”，这个隐喻也会迫使我们根据大猩猩、类人猿的特征推测“约翰”的性格。我们在心里会不由自主地觉得“约翰”的外貌和动作就像“大猩猩”一样。如改变载体，这一点将更清晰地呈现在我们的眼前，如果把“约翰比作一条‘蛇’、一头‘猪’或一条‘狗’”，那么我们就会把“约翰”想象成相应的动物——在我们的心里，那个名叫“约翰”的人像蛇一样阴险，像猪一样下流，像狗一样自负。简而言之，约翰就是各种隐喻中所指的那种人。

20世纪50年代，在瑞恰慈著作的引导下，心理学家所罗门·阿施（Solomon Asch）选取了几种毫无关联的语言中的感觉词（“热”、“冷”、“重”等），在此基础上分析隐喻。① 阿施发现了一些十分有趣的东西，也就是说，即便结果有所不同，但所有的语言都使用了相同的感觉投射方式。譬如他发现“红”在希伯来语中代表“愤怒”，在汉语中表示“狂热”，在泰语中意味着“性刺激”，在豪萨语（居住在尼日利亚北部、尼日尔及相邻地区的人们所使用的语言）中指代“精力”，在阿施的启发下，20世纪50年代末至60年代的心理学家开展了类似的研究，这意味着隐喻研究史上的转折点。从那之后，类似的研究成果实在是不胜枚举。1979年，文学评论家韦恩·布斯（W. Booth）仅就1977年关于隐喻的专著和论文的出版数量推测，到2039年，“地球上研究隐喻的学生比地球人口总量还要多”。②

拉克夫和约翰逊

到20世纪70年代末为止，来自不同学科领域的学者们承认隐喻绝不仅仅是传统意义上的隐喻。在1977年的一项堪称典范的研究中，研究人员首先为智障者提供一系列的隐喻，然后智障者需在四幅图中挑选出最符合

---

① Solomon Asch, “On the Use of Metaphor in the Description of Persons,” *in On Expressive Language*, ed. Heinz Werner (Worcester, Mass.: Clark University Press, 1950), pp. 86—94.

② W. Booth, “Metaphor as Rhetoric: The Problem of Evaluation,” *in On metaphor*, ed. S. Sacks (Chicago: University of Chicago Press, 1979).

句子意义的那幅图。① 如“心情沉重真的会有所影响”，可供选择的图是：一个哭泣的人（=隐喻义）；一颗巨大的红心把一个人压垮（=字面义）；500磅的重量（=强调形容词“重”）；一颗红心（=强调名词“红心”）。接受试验者被分成左脑受损组（LH）、右脑受损组（RH）和正常对照组。正常对照组和左脑受损组所作出的隐喻反应是右脑受损组的5倍。后者似乎很难选出正确的隐喻答案。因此，研究人员——埃伦·温纳（Ellen Winner）和霍华德·加德纳（Howard Gardner）把隐喻的意义和大脑的右半球联系起来，因为一旦大脑的右半球受损，将直接妨碍人们对隐喻的理解。这不是一个不合逻辑的发现，因为右脑负责构建我们的心理意象。因此，隐喻和心像相互缠绕在一起的观点被证明不仅仅是推测。也是在1977年，心理学家霍华德·波利奥（Howard Pollio）和他的助手从统计学的角度发现了隐喻在日常话语中的渗透力度。② 他们发现：一个讲英语的人在说话时每周平均要使用3000个别出心裁的隐喻和7000条习惯用语——这个发现为后来的研究奠定了基础，这些研究的共同点都是把隐喻当作心理学和语言学的基础领域。乔治·拉克夫（George Lakoff）和马克·约翰逊（Mark Johnson）1980年出版了《我们赖以生存的隐喻》（*Metaphors We Live By*）③ 一书，这本书前所未有地提出：隐喻是语言的基石。

首先，拉克夫和约翰逊肯定了两千年前亚里士多德提出的观点，即存在两种类型的概念：具体概念和抽象概念。两位学者对亚里士多德的二分法作了重要的补充——即隐喻推理使具体概念系统化，并从中归纳出抽象概念。因此，他们把抽象概念更名为“概念隐喻（conceptual metaphors)”。它们是通用的隐喻公式，可定义特殊的抽象概念。再回到前面那个例子：约翰和载体——某种动物（大猩猩、蛇、猪、小狗）。每个特定的隐喻（“约翰是一头大猩猩”、“约翰是一条蛇”等）并不是孤立的诗意想象。此外，既然约翰可以被其他任何人（玛丽、爱德华等）所取代，那么，每一个可能的隐喻（“约翰是一头大猩猩”、“玛丽是一条蛇”等）实际上是一个更具有概括性的公式（“人是动物”）的实例。这样的公式被拉

① Ellen Winner and Howard Gardner, “The Comprehension of Metaphor in Brain-Damaged Patients,” *Brain* 100 (1977), pp. 717－729.

② Jack M. Barlow, Harold J. Fine, Howard R. Pollio and Marylin R. pollio, *The Poetics of Growth: Figurative Language in Psychology, Psychotherapy, and Education* (Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates, 1977)

③ George Lakoff and Mark Johnson, *Metaphors We Live By* (Chicago: University of Chicago Press, 1980).

克夫和约翰逊称作概念隐喻（如图 5.1 所示）。

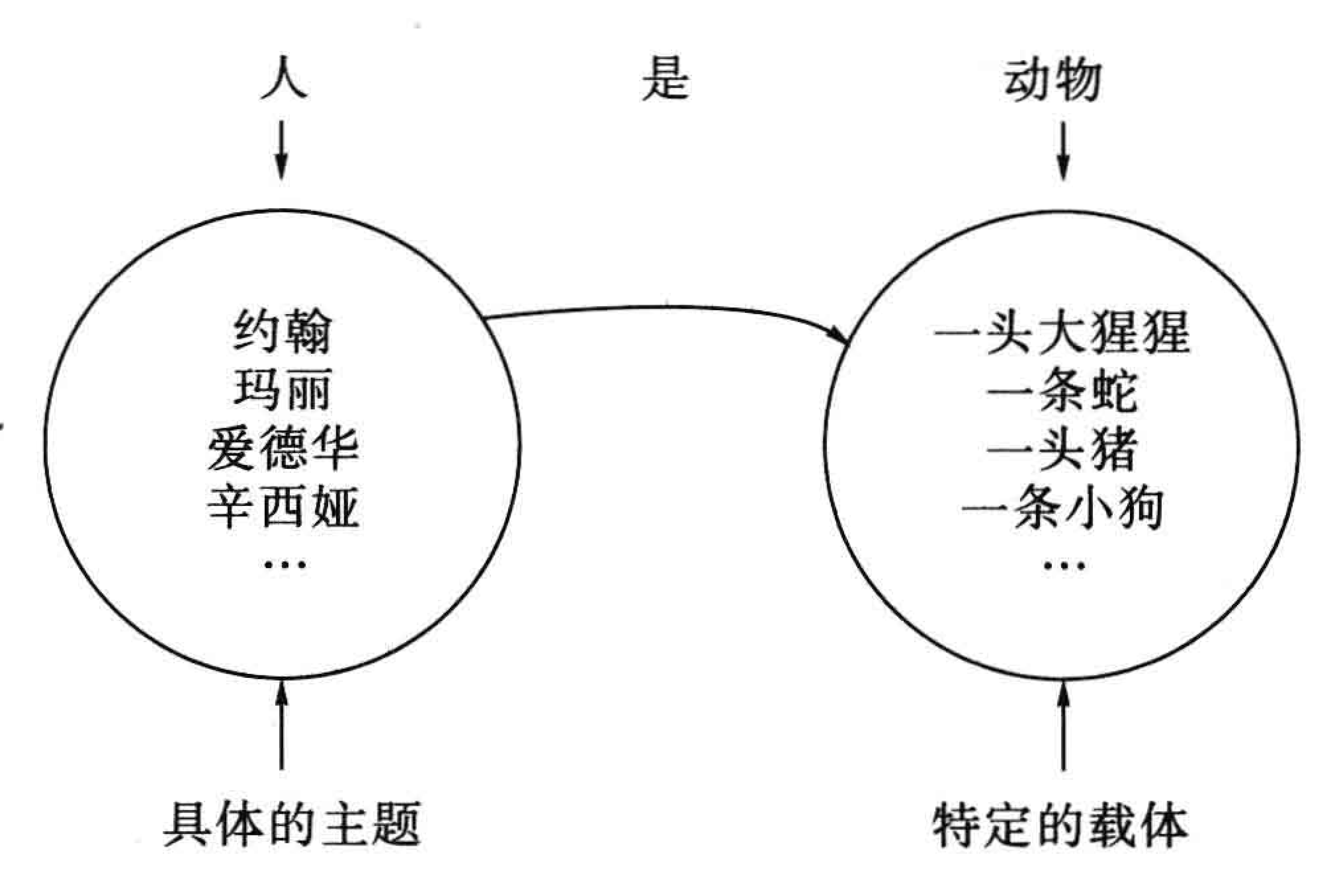


图 5.1 概念隐喻：“人是动物”

这个公式的两部分被称作域：“人”被称作“目标域（target of domain）”，因为它是抽象的主题（概念隐喻的“目标”）；动物被称作“源发域（source of domain）”，因为它是传递隐喻的载体（概念隐喻的“源”）。一个抽象的概念现在可以直接用两个域之间的“映象”来定义。这种模式表明，通过这类映象，抽象的概念有系统地形成了。特定的隐喻（所谓的“语言隐喻”，与“概念隐喻”相对应）可从目标域和源发域中找到根源。因此，当我们听见人们根据几何图形和关系谈到观点时，如“那些思想是‘循环的’”、“我不明白您的观‘点’”、“他的思想是此次讨论的‘中心’”、“他们的思想‘针锋’相对”等，我们现在就能轻易地分出这两个域——“思想”（目标域）和几何图形/关系（源发域），因此，概念隐喻可概括为：思想是几何图形及关系。

概念隐喻在日常用语中随处可见。只需少许例子就能说明这一点。

“高兴是向上（up）/悲伤是向下（down）”

我感到“高兴（up）”。

她感到“悲伤（down）”。

那些评语“激发（boosted）”了我的斗志。

听他说完后，我的心情“跌（sank）”入了低谷。

你的笑话让我心情“好转（lift）”。

“健康和生活是向上/疾病和死亡是向下”

我的身体现在“最棒（peak）”。
他感到“不舒服（ill）”。
生活就是“奋力向前（uphill）”。
拉扎勒斯死而复“生（rose）”。
他的病情很快“恶化（sinking）”。

“光明是知识/黑暗是无知”

我受到那位教授的“启发（illuminated）”。
我对发生的事“一无所知（dark）”。
那个观点很“明确（clear）”。
他们的理论“艰涩难懂（obscure）”。
他的例子可用来“解释（shed light on）”几个问题。

“理论是建筑”

那是一个“结构周密（well-constructed）”的理论。
他的理论建立在“牢固的基石（solid ground）”上。
那种理论需要“扶持（support）”。
他们的理论在批评声中轰然“倒塌（collapsed）”。
她建构了一个非常有趣的理论“框架（framework）”。

“思想和理论是植物”

她的想法已经“实现（fruition）”。
那是一个“刚冒出来（budding）”的理论。
亚里士多德的学说已有当代的“分支（offshoots）”。
那个学说已经成了数学的一个“分支（branch）”。

“思想是商品”

他肯定知道如何“包装”（package）自己的观点。
那种观点不会被“接纳（sell）”。
那种观点没有“市场（market）”。
那是一种“毫无价值（worthless）”的观点。

正如拉克夫和约翰逊所强调的那样，由于反复使用，我们没有察觉到概念隐喻在这样一些日常用语中的存在。在“我不‘明白（see）’您的意思”、“你‘明白（see）’我刚说的吗?”等句子中，我们不再把“看（see）”一词放在源发域词汇中，因为我们对此类用法非常熟悉。不过，人在观看身外之物时所采用的动作与大脑对这个动作的虚拟之间的联系构成了概念隐喻的最初来源，“眼见就是理解/信任/思考”，它们已渗透在日常用语中：

“（meet the eye）现象背后有文章”。
我有一个不同的“观点（point of view）”。
这完全取决于你如何“看待（look at）”它。
整件事“不容乐观（dim view）”。
我从来不会和你“意见一致（see eye to eye）”。
我和你的“世界观（world-view）”不同。
你的观点让我深刻地“认识（insight）”了生活。

在抽象化的内在世界里，思想与物品一样，都能被看见、观察、扫视、移动以及排列。这就是我们在说话时会使用“心胸宽广”、“眼界开阔”、“意义深远”、“心胸狭窄”、“目光短浅”、“世界观”、“洞察力”、“深谋远见”和“后见之明”诸词的原因。正如沃尔特·翁（Walter Ong）所指出的，这些词语如此普及，表明：“如果视觉没有转化为概念，也就是说，如果我们没有挪用视觉领域的模式来开发才智，我们也就不能运用知识和开展智力活动。”①

拉克夫和约翰逊在《我们赖以生存的隐喻》一书中提出了另一个重要的观点，即概念化过程涉及几种普通类型的体验。首先是与方向相关的体验，它制造概念，这类概念源自我们对方向的身体体验，如：上下、前后、远近等。譬如：上和下的体验潜藏于下列概念隐喻中：

高兴是向上＝我整个人都要“飞起来（up）”了。

---

① Walter J. Ong, *Interfaces of the Word: Studies in the Evolution of Consciousness and Culture* (Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1977), p. 134.

悲伤是向下=她今天心情“低落（down）”。

多是向上=我去年的收入“增加（rose）”了。

少是向下=自打换了工作以后，她的薪水越来越“少（down）”。

这种上/下的模式源自不断积累的生活经验：包括直立、爬楼梯、向上看等。试想在讨论与数量相关（如“价格”）的主题时，如果这幅图景自发地出现在每一个讨论者的心中，那么某个参与讨论的人也许会说：“价格直线上升。”在隐喻图像的驱使下，某个听众可能会模仿这种模式，也许会这样回答：“是的，我的收入直线下降。”在日常对话中，多与上、少与下之间的类比，即方向与数量之间的关联还在继续，随着岁月的推移，日常对话中的方向和数量已组合成一种抽象概念：“多是上，少是下”。

拉克夫和约翰逊提出，在概念化过程中，人们以往的经验产生了上述图像模式。[1] 这些大多被视为无意识心理雏形，即从认知和感觉中获取的重复性形状、动作和维度等。图像模式在我们的心中如此根深蒂固，以致我们几乎不能感觉到它们对概念化的控制。但它们一下子就能闪现在我们的脑海中。[2] 如果要你解释“泄密（spill the beans）”这个常用短语时，你的脑海中不可能会马上闪现“豆子散落在地”的画面。但如果要你回答“在豆子散落之前，它们是装在哪里的?”、“容器有多大?”、“是故意还是无意把豆子散落在地的?”等问题时，你的脑海中必将浮现恰当的图式。你会看到豆子装在容器中，容器大概和人的头一般大。

根据拉克夫和约翰逊的观点，第二种概念化进程涉及“容量”的体验。此类概念隐喻所包含的活动、情感、思想与容器中所承载的物体有密切联系：

心是一个容器=我的心里“装满（full）”了回忆。

怒火是容器中的液体=你让我血“冲（boil）”脑门。

---

① George Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind* (Chicago: University of Chicago Press, 1987); Mark Johnson, *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason* (Chicago: University of Chicago Press, 1987).

② Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things*.

当然，还有其他类型的体验过程潜藏在概念化过程中。无须多说，在任何情况下，源发域既彰显了文化制约下的体验力，也显现了人类心理的个性特色。这都表现在下列句子中：

争论就像一场战争＝我“推翻（demolished）”了他的观点。
劳动力是活的有机体＝工作让他“筋疲力尽（consumed）”。
时间具有货币属性＝时间就是“金钱（money）”。

为进一步了解这些概念是如何构成话语的，我们再来看“争论就像一场战争”这个隐喻。目标域“争论”先依据“军事活动（源发域）”，再根据战争双方的输赢、位置的攻守、阵地的得失、战线的放弃还是抵抗等形成概念。这些与战争相关的图像深深扎根在我们的心中，以至于我们一般情况下不能意识到它们控制着我们对争论的认识及情感反应，尽管如此，它们一直在那里，经常出现在下列日常用语中：

你的观点“不堪一击（indefensible）”。
你“击中”（attacked）了我所有的“弱点（weak points）”。
您的批评“一针见血（right on target）”。
我“推翻（demolished）”了他的观点。
我从来没有争“赢过（won）”。
她“摧毁（shot down）”了我所有的观点。
如果你使用“伎俩（strategy）”，我会“整死（wipe out）”你。

因为这些隐喻已组合成意义系统，所以文化建立在概念隐喻之上，这是拉克夫和约翰逊在那本令人十分着迷的书中提出的最后一个与此相关的观点。它经由“高阶”隐喻完成——也就是说，当目标域与许多源发域联系在一起时，它们所包含的概念会变得越来越复杂，最终形成拉克夫和约翰逊所说的“文化”或“认知”模式。为了理解这其中所蕴涵的意义，我们需要再次考察“思想”作为源发域时所显现出的特征。

我们从许多与此概念相关的隐喻中挑选了以下三组，它们从三个不同层面展示了这一概念的意义。

“思想（idea）”是食物

那些想法让我觉得“不是滋味（sour taste)”。

想要立刻“消化（digest)”所有的观点是很难的。

即便他是一个“贪婪（voracious)”的读者，也不能消化所有的观点。

那个老师总是把知识“填鸭式地灌输（spoon-feeding)”给学生。

“思想（idea）是人”

达尔文是现代生物学之“父（father)”。

即便在今天，中世纪的那些思想依然“存在（live on)”。

认知语言学依旧处在“起步阶段（infancy)”。

我们或许应该“复兴（resurrect)”古代的思想。

她“赐予（breathes)”那些思想新的生命。

“思想（idea）是时尚”

那种想法几年前就过“时（style)”了。

那些科学家是各自研究领域中的“先驱者（avant-garde)”。

那些带有革命性的观点不再“流行（vogue)”。

符号学变得很“火（chic)”。

那种想法“过时（old hat)”了。

与上述例子不同的是，还有另外一些概念化的思想——如，“建筑”（“这是一个‘结构周密’的理论”）、“植物”（“那种理论的根基很深”）、商品（“这个理论将没有‘市场’”）、几何图形（“这是几种平行的理论”）、“看”（“那是一个结构清晰的理论”）等字眼，在普通人的日常思维中，这些概念化的常用语逐渐构成了思想的文化模式（如图 5.2 所示）。

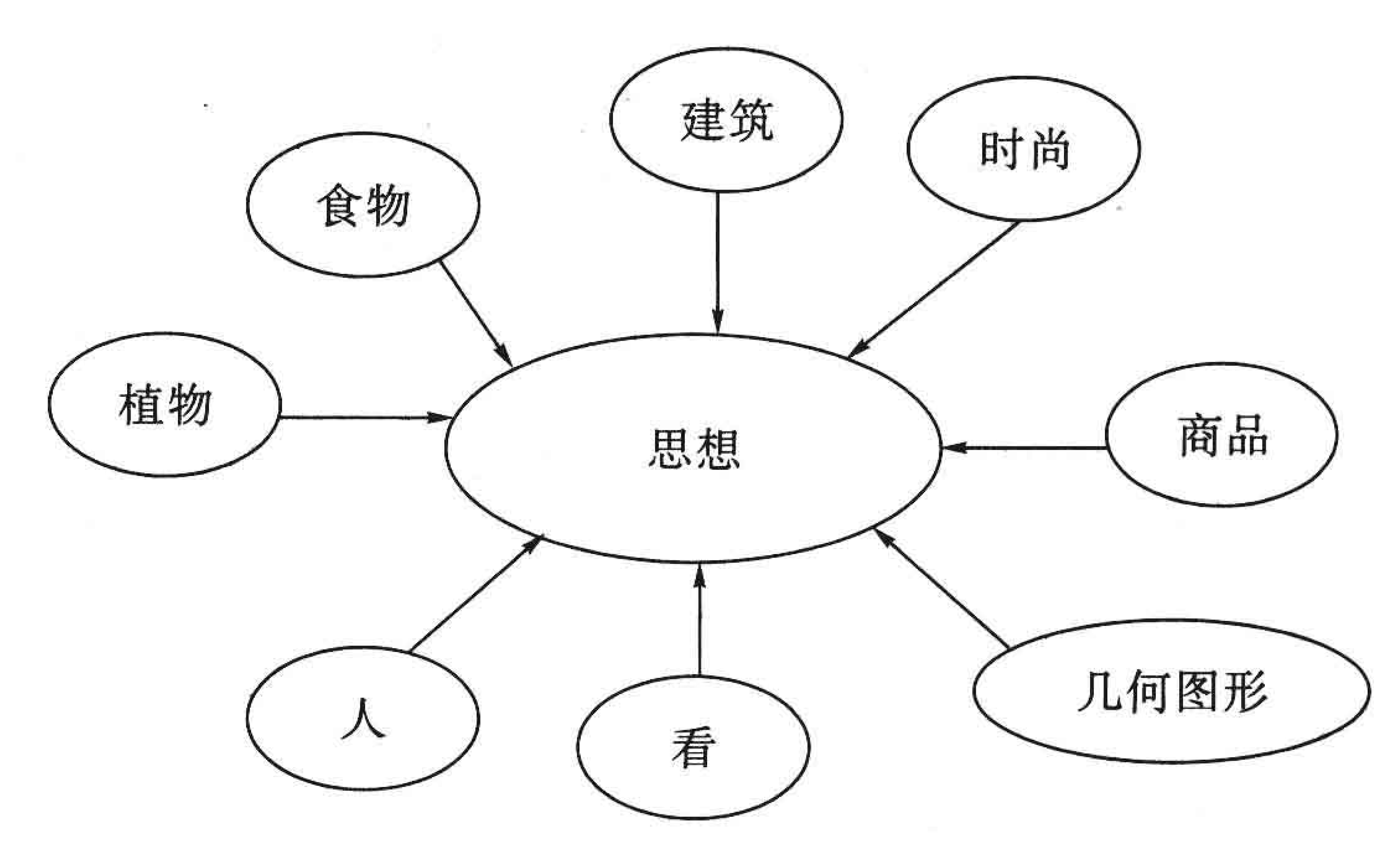


图 5.2　思想的文化模式

上述模式可演绎成所有的抽象概念。正如我们应知道的那样，此类模式有助于我们窥见文化的群体思想。总的来说，拉克夫和约翰逊 1980 年的这部著作的主旨在于：尽管我们大部分时间意识不到隐喻的存在，但它是抽象思维和日常话语的基础。[①] 我在这本书中写到的每一件事也都是由隐喻推理所构成的。它同样适用于所有的文本。听一段新闻广播、布道、政治演讲，或读每一本书，报纸上的每一篇文章，你都将看到：隐喻如何有意地将每一个文本编织成篇。当一个布道者需要论述“涤除”或“净化”时，他会利用“性是肮脏的”这个概念隐喻的特定影响力，从而给信徒们传达出一种“不洁”的道德感受。

自相矛盾的是，虽然隐喻是语义胶，把概念系统连接在一起，但在这些系统中，它也是创新的源泉。正如维柯所言，隐喻能力与“想象”密切相连，这是因为后者常常诱使人们寻找或创造新的意义。这就是人们不断地创造“新奇隐喻（novel metaphor）”的原因。假设有人说：“生活就像一杯咖啡”，你可能之前从没有听过这样的表达方式，因为据我所知，它在英语词汇中并不是一个常规的用法。但它的新奇力将会迫使你反复思考它的意义。载体“一杯咖啡”是一种普通的物品，因而容易把它当作思考日常生活的资源，隐喻将迫使你根据这杯咖啡的形状、味道、社会属性及

① 雷蒙德·W. 吉布斯（Raymond W. Gibbs）的《心灵诗学：形象化思想、语言和理解力》（*The Poetics of Mind*：*Figurative Thought*，*Language*，*and Understanding*，Cambridge：Cambridge University Press，1994）和马塞尔·达内西（Marcel Danesi）的《诗性逻辑：隐喻在思想、语言和文化中的作用》（*Poetic Logic*：*The Role of Metaphor in Thought*，*Language*，*and Culture*，Madison，Wis.：Atwood Publishing，2004）两部著作全面探讨了关于隐喻的主要研究成果。

其他特征开始思考生活的意义。假设这个隐喻四处流传，它必将在一段时期内引发许多人的思考。只有对它的新奇感消耗殆尽时，它才能变成一种新概念隐喻（“生活就像容器中的饮品”）的基础。从这之后，“生活就像一杯茶”、“生活就像一瓶啤酒”、“生活就像一杯牛奶”等语句同样可以用于表现生活的方方面面。

创造语言隐喻的能力不仅有助于人们制造新的概念，也可以帮助人们以一种富有创造力、聪明而又不费力的方式消除“知识鸿沟”。第四章提到了我的孙子在 15 个月大时如何描述我家猫——南瓜——的毛发是橙色的，现在我们回到这个例子上，和“果汁”一样，“橙色”一词显然是用来代指他平常喝的果汁的颜色。儿童明显能够从果汁（源发域）上归纳“橙色”的属性，然后把它运用于新的指称物——猫的毛发（目标域）上。这个例子完美地诠释了儿童如何运用隐喻填充概念的裂缝。

当然，日常话语中还包含了其他的比喻方式。但根据拉克夫和约翰逊对概念隐喻的发现，这些现在都可算作隐喻普遍化过程中的子范畴。不过，鉴于“转喻（metonymy）”和“反讽（irony）”各自的语义特征，人们通常把这两者分开来研究。

“转喻”是用一个实体来指称与之相关的另一个实体。[①]

他喜欢读艾米丽·狄更斯（=艾米丽·狄更斯的作品）。

他专攻舞蹈（=舞蹈专业）。

我妈妈不喜欢蓝色牛仔裤（=穿蓝色牛仔裤）。

新的挡风玻璃雨刮器（=拥有新雨刮器的状态）使他感到满意。

“提喻（synecdoche）”是转喻的一种特殊类型，它用部分指代整体。

汽车（=所有汽车的总称）正在危害我们的健康。

我们的团队需要几个强壮的劳动力（=强壮的人）。

我有了一辆新车（=汽车）。

我们的组织需要吸收新鲜血液（=新人）。

在这类概念公式中，“脸就是人”这个公式需特别提及。

---

① Lakoff and Johnson, *Metaphors We Live By*, pp. 35—40.

他很帅气（pretty face）。

此次接见中有非常多的人（face）。

我们的周围需要新鲜面孔（face）。

正如我们在第三章中所看到的，这种概念也形成于非文字领域，特别是肖像画中。像“保全面子（save face）”、“承担后果（face the music）”、“摆出一副高兴/难过的样子（put on a happy/bad face）”等短语揭示了我们惯于把脸当作是“个性和品格”的符号。正如上述所有例子所显示的一样，转喻从概念上说可定义为用部分指代整体，或用几部分指代整体或其他部分的过程。与隐喻不同，转喻不能通过相关经验推理、创造出知识；相反，它采用特殊的方式向人们阐明特定的环境（原谅我所使用的隐喻手法），目的是对其作出社会性或个体性的评价，如“屁股（butt）”一词，在“把你的屁股放在这儿（Get your butt over here）!”这句话中，“屁股”指代的是“人”，它迫使我们关注人体肌体的一部分——屁股，鉴于人的屁股是用来坐的，因而它也暗示着懒惰和好逸恶劳。在“公共汽车正在罢工（The buses are on strike）”这句话中，“公共汽车”一词代表的是开公共汽车的人们，我们不得不考虑罢工带来的一系列后果——司机们罢工已影响到了每一个人。转喻不会生产新的知识，它只是让人们提出看法、判断、观点或批评。

在概念化的初级阶段，“反讽”指的是所使用的词语传达出与字面意思相反的意义——“我喜欢被折磨，不是吗?”“这个愚蠢的计划很聪明。”它确实是值得注意的一种话语形式，因为它以利用某种体验或语境的复杂性和不协调性为基础。严格来说，它既是一种保护策略，把注意力从自己身上引到他人身上，通过这种方式，一个人可以无拘无束地作出价值判断；同时，它又是一种可用来严厉地抨击别人文字工具。[①] 更具体地说，反讽概念的形成过程是把目标域（“折磨”、“痛苦”等等）与源发域（“喜欢”、“享受”等）联系在一起。

你喜欢被折磨，不是吗？

---

① Linda Hutcheon, *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony* (London: Routledge, 1995).

她喜欢被伤害。

他享受痛苦。

上述例子恰好说明了下面这个思维公式："痛苦在与快乐的对比中被理解"。在反讽中，语境是至关重要的，因为没有具体的语境，人们就会从字面意思上理解这些句子。如果这些句子暗示的是一个受虐狂，那么它们就不能理解为反讽。如果把这些句子理解为反讽，那么这个人确实不喜欢这样，并为此感到痛苦。

反讽有多种认知功能，它能增强效果，迫使听众或读者探究它的真实意义。例如：假设一个芭蕾舞演员失误了几次，她的教练说："你刚才跳得非常优雅!"教练使用了反讽，这样演员就会意识到教练已经发现了她的失误，自己必须采取措施补救。反讽的另一功能是把其他人不知道的事情告知对话者。例如：在索福克勒斯的《俄狄浦斯王》中，俄狄浦斯杀了一个人，他并不知道那个人是他的父亲——拉伊俄斯。于是，俄狄浦斯发毒誓，诅咒杀死拉伊俄斯的凶手。由于俄狄浦斯起初并不知道拉伊俄斯就是自己的父亲，所以，具有讽刺意味的是，他也不知道自己诅咒的对象就是自己。反讽也可用来强调"事与愿违"，例如：父老乡亲为退役士兵准备了一场宴会，然而，这个士兵却在回家途中死于意外事故。反讽源自人们的愿望与实际情况之间的强烈反差。

反讽多见于幽默、讽刺和滑稽中。反讽在它们之上转化为概念隐喻，也就是说，反讽能营造出幽默、讽刺和滑稽的气氛。如在青少年的俚语中，"人是动物"这个概念隐喻可创造出以下反讽形式：其中，"超级大母狗（megabitch)"，"社交动物（party animal)"，"狗（dog)"用来代指"不受欢迎的人"，"没用的狗"指的是"没有个性的男人"。"身体是人"这个概念隐喻构成下列表达式的反讽基础，如 M. L. A. ="激烈的唇部运动"指的是"激情一吻"，而"吐得到处都是（barf)"与"呕吐（vomit)"同义，"小型飞艇"指的是"肥胖的人"。

从隐喻的角度来说，爱情确实甜蜜

特德所说的"你的吻比酒还甜"这个隐喻，我们现在可以更好地从符

号学的角度为其提供一个恰当的解释。首先，让我们从不同角度考察在我们文化中爱的概念化方式。[1]

爱是一种物理力量
我们之间擦出了火花。
我们彼此吸引。
我围着她转。
我被她的魅力所吸引。

爱是一种医疗——健康力量
他们之间是一种病态的关系。
他们的恋情已死；不可能再复活了。
他们的关系良好。

爱就是疯狂
我疯狂地爱上了她。
我被他迷倒。
他爱她爱得快要发狂。
我因他而失去了理智。

爱是一种“魔力”
她给我“下”了咒语。
“爱情”走了。
她依然让我“着迷”。
我被他迷倒了。

爱是一种甜蜜的味道
你如此地甜美。
她是我的甜心。
他是我的蜜糖。

① Lakoff and Johnson，*Metaphors We Live By*，p. 49.

正如这些例子所解释的一样，“爱”确实是一种多方面的体验，正如我们这一堆隐喻所证明的，正如诗人们一直所了解的那样。特德的话只不过是概念隐喻“爱是一种甜蜜的味道”的特殊用法，这句隐喻一般出现在求爱和其他浪漫的语境中。这种常见的表达方式恰好表明了一种更广泛的含义：“爱是一种味道”。这就是为什么我们说不再甜蜜的爱会在某人嘴中留下一种不好的、酸臭的和腐烂气味的原因。爱就像酒，既能让人开怀大笑，也能使人垂头丧气。因此，虽然特德在他的女伴眼中可能显得富有诗意，但他所用的口头表白方式实际上很老套——不过也久经考验。

正如艾丽斯·戴南（Alice Deignan）所指出的，这样的隐喻并不局限在情话中；它们是一种通用的说话技巧，有助于人们把主观的判断编成密码，从而以某种方式掩盖自己的主观性：“说话者使用隐喻性的表达方式是为了把他们的观点——更多时候——是反对性的意见，带有明显的主观意愿等编成密码……因此，评价带有主观性。”① 这些技巧也不仅仅出现在英语中。实际上，许多文化在塑造性别魅力和欲望时都使用了隐喻。例如坦桑尼亚的查加（Chagga）部落把“性”和“爱”看作可以品尝的食物，这一观念显露出这个部落在性话语上的特点。在那个社会中，男人被视为“食客”，而女人则被视作他的“甜食”，这些可以从他们的日常对话中推断出来，翻译过来就是：“她甜吗？”“她像蜜糖一样甜。”这显然是对特德所说的“爱是一种甜甜的味道”的回应，这一回应表明，这种特殊的概念隐喻也许已经跨越了文化的界限。

日常生活中的隐喻

概念隐喻不仅出现在普通的话语中，也出现在非语言符码、仪式和大众组织的行为中。譬如比喻句“正义不讲人情”不仅出现在对话中，也出现在图像中。这就是人们在法庭里面或外面放置一尊蒙着眼睛的女性雕像，以此来象征正义的原因。法院附近或里面的天平雕像显然是暗喻“正

① Alice Deignan, “Metaphors of Desire”, in*Language and Desire*, ed. Keith Harvey, Celia Shalom, (London: Routledge, 1997,) p. 41. 佐尔坦·克韦切什（Zoltán Kövecses）的《爱的语言：英语口语中爱的含义》（*The Language of Love: The Semantics of Passion in Conversational English*, London: Associated University Presses, 1988）一书深入探讨了爱情隐喻。

义的天平”。与此相似的是，特德所表达的“爱是一种甜蜜的味道”不仅出现在话语中，也出现在西方文化的示爱仪式中。这就是在圣瓦伦丁节（情人节）这一天情人要互赠糖果的原因。新人在结婚典礼上互喂蛋糕象征有情人终成眷属，情人们在接吻前会先吃块糖，从而使自己的气息变得甜美。任何示爱的仪式依靠的都是更能代表具体语境的某种概念，这种概念已经得到了大众的认可。例如“甜蜜”适用于婚礼，而“身体吸引”则更适用于其他的求爱场景。

在多数情况下，概念隐喻可追溯到以前的文化史中。在以前的时代，像“他已经从恩宠中堕落”这个常用的句子会立刻让人想起《圣经》中亚当和夏娃的故事。今天，我们仍继续使用这句话，但知道它出自《圣经》的人越来越少。把生命比作一段旅程的表达方式，“我离目标还有很长一段距离”、“还看不到头”等都源自圣经故事。加拿大文学批评家诺思洛普·弗莱（Northrop Frye）曾经恰到好处地指出，没有人能看穿这样的表达，而且实际上大部分西方文学或艺术都直接或间接地受圣经故事的影响。[①] 它是许多概念隐喻的源发域，当代人在讨论和判断人的行为时都要用到这些概念隐喻，这些行为赋予日常生活一种含蓄的形而上的意义和价值。

所有的“神话”（古希腊“神话”：“语言”、“言语”、“神的传说”）故事实际上都是概念隐喻的延伸。这有助于人们根据人类的肖像、身形和情感来描述神祇。使用其他的方式来想象神是极端困难的。譬如在《圣经》中，上帝被描述成拥有人类的外形特征和情感，但同时也被视为一种超验的存在。

谚语显示了与过去的联系。像神话一样，谚语也是暗喻的延伸，它为我们提供了听起来很实用的建议。

你生的火太多了
（=不要一下做如此多的事情）
罗马不是一天建起来的
（=要有耐心）

---

① Northrop Frye, *The Great Code*: *The Bible and Literature* (Toronto: Academic Press, 1981).

蛋未孵化，莫数小鸡
(=要谨慎)
以眼还眼，以牙还牙
(=处理世间人事时要平等)
早睡早起，健康、富有又聪明
(=本杰明·富兰克林改编自伊索谚语“天助自助者”)

每一种文化都有自己的谚语、警句和格言。这些构成了一种非凡的道德和实用性知识符码，人类学家称其为“民间智慧”。实际上，智慧一词恰恰暗含了人们富有洞察力地把谚语运用到某种环境中的能力。正如美国作家玛雅·安吉洛（Maya Angelou，1928—）所指出的那样：“在谚语中，语言是世世代代智慧的结晶。”有趣的是，美国18世纪最流行的读物之一是本杰明·富兰克林（Benjamin Franklin，1706－1790）撰写和出版的《穷理查德年鉴》（*Poor Richard's Almanac*）。显然，它流行的部分原因是它收集了一些令人着迷的谚语，这些谚语后来变成了美国家喻户晓的名言。富兰克林很早就有了出版年鉴的想法，当时他只是费城的一个印刷工和发行商。他虚构了一个星相家理查德·桑德斯，并以这个星相家的名义在1733至1758年期间每年撰写出版年鉴。与当时其他的年鉴一样，《穷理查德年鉴》包含了以下内容：占星术、实用忠告、笑话、诗歌和天气预报。理查德起初并不聪明，也不幽默，但随着其性格的变化，他变成了一个聪明的代言人，表达了富兰克林对节俭、职责、辛勤工作和简约化的认识。《穷理查德年鉴》变成了殖民时期美国最流行和最有影响力的著作之一。其中的许多格言变成了名言。

省钱就是赚钱。
早睡早起，健康、富有又聪明。

富兰克林在1748年的年鉴中扩展了内容，并称其为《穷理查德修订本》（*Poor Richard Improved*）。在1757发行的最后一版序言中，他收集了理查德关于成功创业和成功处理公共事务的谚语，这篇序言被称作《财富之路》，后被单独重印，读者遍及英、法、美。

反复使用一句谚语、格言或警句会导致陈词滥调（cliché）的形成——

因为过度使用某句话而使其变成老生常谈。如“不祥之兆”、“被召的多，选上的少”、“以眼还眼”等都是变成陈词滥调的谚语。我们从莎士比亚那里学到下列陈词滥调：“分文不能短少的债务”、“虽然是疯话，却有深意在内”、“巫异时刻”等。尽管它们很老套，但我们仍在使用它们，这是因为我们这些话语展现了人类的智慧。无论它们的意思是什么，它们使得普通民众都能够引用《圣经》或莎士比亚作品中的语句，进而使他们的陈述暗含权威性。

布道和训诫也采用隐喻的方式提出建议，显示他们自己的智慧。很少有布道者在规劝、布道时不使用隐喻性话语。布道的艺术就在于把隐喻性的概念运用到主题上——“肮脏的性”、“罪该用永火来处罚”等。另外，隐喻已经延伸到科学推理中。科学通常涉及一些肉眼不能看到的东西，如原子、波、重力和磁场等。因此，也就是说，科学家运用隐喻的方式把这些看不见的事物呈现出来。这就是为什么人们把波说成是在空无一人的空间中“波动”，就好像平静湖面上的水纹一样；在阐释原子的量变、电子围绕原子的核子运转等时，都用到了隐喻。就像物理学家科尔（K. C. Cole）所总结的那样：①

> 我们运用的词语是隐喻；在丰富想象力的帮助下，它们从熟悉的物质中提取出时尚的因素。“物理学家说一个电子就像一个粒子，”物理学教授道格拉斯·詹科利（Douglas Giancoli）写道，“他在这句话中运用了隐喻对比，就好比诗人说爱情像玫瑰一样”。这两幅图画中都包含一个具体的物体：玫瑰或粒子，它们是用来阐释一个抽象的概念：爱情或电子。

诗人和科学家都使用了隐喻，借此推测出事物之间可能存在的内部联系。隐喻是真理的碎片，它们证明了人类能把整个宇宙看作一个连贯有机体的能力。当一个隐喻被公认为事实时，它开始进入到人们的生活中，并以一种独立的概念形式存在于现实世界之中，然后提出改变世界的方法。如欧几里得几何为地球勾画了一个流传千古的特定的直观隐喻结构——一个由点、线、圆之间的关系组成的世界。但结构要适应新的环境和思想。

① K. C. Cole，*Sympathetic Vibrations*（New York：Bantam，1984）.

这恰好解释了下列事件：俄国数学家尼古拉·洛巴切夫斯基（Nicholai Lobachevski，1793—1856）推测，欧几里得的平行线在诸如地球两极等一些条件下会“相交”，这就为视觉世界提供了不同的结构。

第六章 现在，说说你自己

——我们为什么要讲故事？

神话试图讲述全人类的经验，其意义深远，直达血液和灵魂，因其是对精神的解释、说明。

——D. H. 劳伦斯（1885－1930）

在第四章中，我们讨论了玛莎录像中的一段对话，即特德让谢里尔介绍自己的一些情况，我们现在再回到那个场景中。在简述了自己的主要经历之后，谢里尔话题一转，对特德说："现在，和我说说'你自己'吧。"很显然，她这是想要了解对方。

对于符号学者而言，讲述生活故事并不是为了闲聊。相反，在这样一种暧昧的气氛中，符号学者更愿意将其视为向对方展现个性魅力的绝佳机会。然而，它并不是人们互述生平的唯一或主要的原因。他们在讲述中把自身的体验编织成一个包含情节、人物和环境的故事，目的是为了弄明白自己是谁。这种编织从整体上赋予生活结构、目的和意义（无论大小）。

人们借助各种故事将那些自认为很重要的思想和经验连贯、统一起来。实际上，可以毫不夸张地说，人类的主观意识会投射在故事的结构中。它可以解释年幼的儿童为什么可借助自己听到的故事去理解大多数概念，这或许同样可以解释从古至今，人们为什么一直在叙述事件——真实的或虚构的——目的是为了解释自己是谁，为何出现在这里，进而弄明白另一些毫无规则、混沌不清的事件。

人们对讲述故事的起源和本质的热衷与人类的文明一样悠久。在古希腊，色诺芬、柏拉图和亚里士多德等先哲们常常指责故事，尤其是神话故事，欺世盗名，高贵的理性和哲学却被视为获得真理的唯一、可靠途径。

但是，推崇理性并在科学中使用它并没有消除人们对神话的需求。相反，世界各地的人们都在锲而不舍地试图（通过电影、电视、小说等途径）参与到故事之中，这不仅仅是为了娱乐和消遣，更多地是为了获取解开生活奥秘的见识，至少在人们的无意识中是这样的。

叙　述

在符号学中，“叙述”一词指的并不只是故事本身，而是一切具有可识别的故事结构的事物。因此，它涉及同一结构下那些已讲述、记载、叙述（如在电影中）或展示（如在科学叙述中）的故事。叙述可以被理解为新闻报道、精神分析课上的“事实”或小说、喜剧、电影中的“虚构”。鉴于在叙述生产和阐释过程中，许多心理和社会因素将融合在一起并相互作用，因此，现实与虚构之间的界限往往很难划分。就像奈杰尔·汉米尔顿（Nigel Hamilton）所言，叙述时，“何处才是事实的终点和阐释的起点?”[1] 不管怎样，在所有的文化中，故事总会对人们的人性观和宇宙观产生重要的影响。这就是在所有的社会中故事讲述者、预言者、小说家（该词的现代意义）都享有重要地位的原因。即便在科学如此发达的今天，人们还是觉得虚构的作品更贴近人类的生活，它们远比那些所谓的思想专家们写出的堆积如山的论文更有意义。正如大卫·洛奇（David Lodge）所言，叙述“是人类最基本的建构意义的心理行为之一，它所展现的人性既是特殊的又是普遍的”[2]。

反映现实的叙述模式能将那些看似偶然的行动归纳到结构中来，并使其具有逻辑上的联系。美国的动物电视节目以一种有趣的方式证明了这种模式的运作过程。观众认为，这些节目用真实的词语记录了动物的行为。如不对胶片上的动物行为如进食、猎物、交配等进行剪辑，这些行为几乎不能建构出一个包含意义的故事序列。不过，随着节目编辑、编剧和动物学家的介入，这类节目对胶片上记载的动物行为的描述总能引发观众的兴

① Nigel Hamilton, *Biography: A Brief History* (*Cambridge, Mass.*: Harvard University Press, 2006), p. 2.

② David Lodge, "Narration with Word", in *Images and Understanding*, ed. H. Barlow, C. Blakemore, and M. Weston-smith (Cambridge: Cambridge University Press, 1990), p. 141.

趣。其结果是对动物行为的科学性叙述，而这种行为以真实的行为学资料为基础，并融合为一个整体。这种叙述能吸引观众，因为它运用人类的语言去解释动物的行为，进而赋予它们人类的意义和意图。

按照符号学的说法，叙述文本的功能既是合成的，又是一体的。这就是我们不是从局部而是从整体上（就像我们的个体符号一样）理解小说、电影等的原因。叙述文本是依据一种看似具有普遍性，而符号学者更喜欢称其为“叙述语法”的代码建构起来的。俄罗斯学者弗拉基米尔·普罗普（Vladimir Propp）是最早提出这种方法的符号学家之一，1928年，他采用这种方法分析了俄罗斯的民间故事。[①] 不仅如此，普罗普还提出，日常话语建立在同样一些单位之上，而这些单位组成了叙述语法。一言以蔽之，同一结构支撑着小说文本和对话。这个观点后来得到了格雷马斯（第一章介绍过）的追捧。他把基本的叙述符号如“英雄”、“对手”、“进程”、“战斗”称为“行动元（actant）”。这些行动元不仅存在于小说中，也存在于各式各样的文本中。[②] 事实上，无论身处何种文化背景之下，没有英雄、对手、进程和战斗的人生是无法想象的。这些叙述符号代表真实世界中的人、事件、物和空间。格雷马斯认为，细节上的不同，尤其是情节展示、故事结局方面的不同源自一些特殊的叙述方式，这些叙述方式将行动元“文本化”，通过语言最终形成真正的叙述文本。举例来说，在推理小说中，“英雄”可能有几个敌人，所有敌人都是“对手”；在爱情小说中，恋人可能既是“英雄”，又是“对手”；爱情可能最终以“决斗”的形式收场等。这就解释了为何流传在世界各地的一些故事在人物、情节和环境上如此地相似。即便在翻译时会稍微偏离原义，人们也能轻易地几乎原封不动地将基本叙述类别在不同语言之间转移。格雷马斯认为，尽管语言形态各异，但因为两个故事的行动元相同，一个发生在印度的故事与另一个发生在阿肯色州的故事可理解为同一个故事。

同样，就像在小说、电影中一样，传记中也会出现英雄、对手、进程和战斗等。传记和有文字记载的历史一样悠久。古埃及、古叙利亚和古巴比伦的统治者和贵族把自己的丰功伟绩雕刻在石块和岩石上。《旧约》记

---

① Vladimir J. Propp, *Morphology of the Folktale* (Austin: University of Texas Press, 1928).

② Algirdas J. Greimas, *On Meaning: Selected Essays in Semiotic Theory*, trans. Paul Perron and Frank Collins (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987).

载了许多祖先和先知的事迹。《新约》中的四部福音书实际上是耶稣基督的生平记录。直到17世纪中叶，传记才普遍发展为纪念性的，往往用来颂扬英雄或女英雄，尤其是圣徒和殉道者的功绩，同时也用来警示那些恶棍和暴君——与其说这些传记中的人物是血肉丰满的人，不如说他们是救世剧中的模式化人物。1791年，詹姆斯·博斯韦尔（James Boswell，1740—1795）出版了《塞缪尔·约翰逊传》（*The Life of Samuel Johnson*），这部著作通常被视为第一部用现代文写就的传记。19世纪，传记文学作品大量涌现。在随后的20世纪，奥地利精神病医生西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud，1856—1939）创建了一种被称作“精神分析”的临床医术，这种技术实际上就是让病人不断重述自己的故事。通过这种口头自传性叙述，弗洛伊德进一步推动了对人格的探索。这种趋势也许能解释为什么我们现在认为要想“了解”一位名人，我们只需“读读”他的传记就可以了。以名人为话题的电视节目，和所有的传记频道一样，恰恰利用了这种早已得到广泛认可的信念。

神　话

渴望了解那些有趣的人物（艺术家、科学家、演员等）的生活经历是当下的一股潮流。在早期文化中，人们经常互相沟通，他们对彼此的生活几乎毫不在意。相反，古人想知道的传记是关于神灵的，即那些躲在幕后掌控现实世界的超自然存在。

古人讲述的故事被称作“神话”。神话令人信服地解释了宇宙的各种活动——世界以何种方式形成；神是谁、人类和动物如何被创造出来的；习俗、手势和人类其他的象征行为如何产生的。神话显现了“智人”的精神本质。与其说精神是一种思想，不如说它是一种感觉；因此，描述这种感觉最恰当的词语不是假设或命题，而是一种诗性形象。神话创造了人类精神世界最早的形象。直到今天，人们都认为这些形象包含了巨大的意义。这是因为古代神话中的每一个人物都是一个符号，代表着人类的品质、思想、情感、需要或内心世界。以希腊神为例，每一个神灵都代表了自然界或人类社会的一部分。宙斯实际上是宇宙和天气之神，他掌管雨、雷和闪电；波塞冬（宙斯的兄弟）掌管的是海洋和地震；哈迪斯是冥界之

神，主管人间财富的分配，他也是死亡之神；阿波罗是弓箭、预言、音乐、康复和青春之神；圣洁女神阿耳忒弥斯（阿波罗的孪生妹妹）掌管了野生动物和狩猎；赫耳墨斯是众神的信使，掌管商业、偷窃，并把守地狱之门；而阿佛洛狄忒（再次提到）是主司爱情、性欲与美貌之神。

从符号学角度考察神话的学者是人类学家克劳德·列维－斯特劳斯（Claude Lévi-Strauss）。对于列维－斯特劳斯来说，人类认为有意义的所有二元对立——生存 vs 死亡、善良 vs 邪恶、母亲 vs 父亲、神灵 vs 魔鬼、白天 vs 黑夜、存在 vs 虚无等全部来自神话思维。如在回答什么是邪恶时，我们往往会根据它的反义词（善良）来解释它，反之亦然。同样，如果我们想要阐释某个正确的概念，这时我们总要提出一个与之相反的错误概念。因此，索绪尔的“价值（valeur）”论对列维－斯特劳斯的神话学是至关重要的，因为索绪尔提出：符号的价值仅存在于相互之间具有差异的关系中。

尽管亚里士多德断定：在希腊早期的创世神话中，“理性”和“神话”经常重叠在一起，但古希腊人仍认为古希腊神话与“理性”是相反的。柏拉图将神话直接等同于寓言，在他看来，它们都是文学技巧，其目的是为了有效地证明论点。犹太基督教传统常常认为“历史”与“神话”的内涵背道而驰。让这种对立复杂化的是：尽管上帝存在于具体的时空之外，但他依然在人类社会历史中显现。在《新约·约翰福音·序言》中，“神话”、“理性”和“历史”重叠在一起；在这里，耶稣就是“理性”的化身，他从永恒进入到具体的“历史”时空中。难怪早期的基督教神学家在解释基督的启示时，总是争论圣经文本中的“神话”、“理性”和“历史”色彩。

人类学和宗教史在 18 世纪、19 世纪相继出现，神话也成了这两个学术领域的热点话题。一批新的年轻学术骨干们试图理解关于世界的神话故事。他们猜测早期的神话用一种非科学的方式阐释了自然界中的事件，这是关于世界的原生态“理论”，这个假设变成了这些新兴学科的立足点，我们以同样的方式把对世界的认识告诉我们的孩子。我们讲给孩子们听的神话故事可基本理解为关于世界的非科学理论。这些学者提出：神话想象将电闪雷鸣和其他自然现象归因于那些令人望而生畏的神灵。仅仅在随后的发展过程中，人类社会才寻找到更加科学的手段来解释这些现象。

在《新科学》（*New Science*，1725）中，维柯认为文化产生于神话想

象（他称之为“幻想”）。前一章提到维柯把文化的“生命周期”的演变分解为三个阶段——神的时代、英雄时代和同辈时代。在第一个阶段（神的时代），神话想象力以一种形而上学的结构创造了世界的“诗性形象”。如果空中有雷鸣，神话想象可能将其听作神发怒的声音；如果天在下雨，神话想象可能将其看作神在悲伤地流泪。在第二个阶段（英雄时代），神话想象让位于英雄的想象形式。这些故事关注的不再是神及神那超自然的丰功伟绩，而是人类的英雄及英雄的功绩。在英语（和其他语言）中，这些故事被称作“传奇”——记录英雄成就、生平及生命历程的故事。神话思维在这个阶段仍旧在运转，维柯据此断言，虽比不上之前的神话，但传奇仍带有强烈的想象色彩，同时又影射历史上的真实事件。传奇实质上把想象掺杂在事实之中。历史上最有名的传奇是古希腊的《伊利亚特》、《奥德赛》及古罗马的《埃涅伊德》。正是在第三个阶段（同辈时代），想象力开始枯竭，人们讲述的不再是神话或传奇，而是将社会视作一个整体，即上到社会领袖，下到普通民众，每一个人在社会领域中扮演着角色。第三个时代是理性的时代，注重客观事实和知识（日期、协议、社会运动、政治意识等）。“历史讲述者”将自己的主观情绪隐匿在这些客观事实和知识背后。实际上，历史经常重修，不仅因为历史本身并不完善，而且因为历史不能完全脱离历史学家的主观偏见而存在。另一方面，像所有富有想象力的作品一样，神话和传奇被认为蕴涵了人类生存的永恒真理。正是出于这个原因，它们才被原汁原味地保留下来，并流传百世。

神话的基本功能是采用虚构的方式讲述世界的形成过程。在一些文化中，创世记被说成是从一种虚无的状态中发生。无所不能的神创造了它，并占据了最显著的地位，成为社会生活的中心；或隐藏起来，变成陌生、身处世界边缘的神。另外一些文化认为神话能让混沌的宇宙秩序化，把光从黑暗中分离出来，然后再把宇宙中适当的角色分配给太阳、月亮、星星、植物、动物和人类。

有据可查的创世神话还有其他几种类型。如北美的纳瓦霍和霍皮的社会认为，“世界”是从地底下“冉冉升起”的。人类世界的出现是这个进程的最终结果。玻利尼西亚神话提出，各式各样的人从椰子中一涌而出。许多非洲和东方的神话故事设想“创世记”就像小鸡从成熟的鸡蛋中破壳而出。鸡蛋蕴涵着所有生命的潜能，有时正如西非多贡神话所描述的那样，它就像世界的“胎盘”。

神话故事的一个共同话题就是人类的“原祖父母”。譬如在巴比伦的创世记故事中，原祖阿卜苏和提雅玛生养了子孙后代，后来他们的子孙在一场战争中又打败了他们。提雅玛的尸体化成了地球。在另外一些有关“原祖”的神话如埃及和波利尼西亚的神话中，父母生育了儿女，然后把他们紧紧包住。后代生活在黑暗之中，他们想要推开父母，获得光明，为创造人类世界的神灵们争取一个空间。在一些罗马尼亚和印度神话中，人类不是来自父母之躯，而是借助了鸟类，因为一只鸟潜入到原始的海洋中叼出一小片陆地，这块陆地后来扩展成地球。

但在另一个极端，与“宇宙起源”神话相关的是世界终结的神话（所谓的“末日（eschatological)”神话)。这些通常是都市传统的产物。它们也借助道德神来预先假定世界的产生，但当这个世界的创始人对自己的创造物感到愤怒时，他最终会毁掉自己所创造的这个世界。同时，人类也应该根据他们在地上的生活来预备来世的幸福或永恒的痛苦，因此人类可以想象到一场全球性的火灾和神灵间的最后一战。例如在阿兹台克人的神话中，神在创建人类社会之前，已建立和毁掉了几个世界。但在另外一些神话中，死亡长时间没有出现在世界上，但是通过一次意外或因为人类越过了神给他们设定的智慧界限，死亡才进入世界。

一些神话描述了手工艺人的动作和性格，这些手工艺人负责发明特殊的文化产品或工艺流程，这些神话被称作“文化英雄”神话。从神界为人类偷火种的普罗米修斯（希腊神话中的人物）就是这类人物形象的原型。在西非的多贡文化中，那个从神的谷仓中为人类偷来了种子的铁匠与普罗米修斯非常相似。在斯兰岛（印度尼西亚）上，椰子女孩（Hainuwele）却是另外一个类似的形象；她身体的通气口为人类社会提供了充裕的生活必需品。

“出生”以及“复活”的神话通常与启蒙仪式相关，它们讲述的是生命的更新、时间的倒流，或人类变成新的存在物。非洲、南美和美拉尼西亚等几个部落文化都发现了此类神话，西方文化中的创世神话中也保留着这些故事。这些神话一般描述理想社会的形成或一个给人类带来新生命的救世主。

城市开始于公元前四世纪或三世纪的某个时期，一些创世神话也叙述了城市的建立。正如它的名字一样，“创建”神话讲述了城市如何开发出仪式中心，人们认为这些仪式中心在特定的环境中可以迸发出神圣的力

量。巴比伦的吉尔伽美什神话、罗马的罗慕路斯和勒莫斯神话都是典型的创建神话。

19世纪的一位德国学者——缪勒（Friedrich Maximilian Müller，1823－1900），他大部分的学术生涯都是在英格兰度过的。缪勒提出，神话的种类实际上是基本的语言形式，神话构建了一幅蓝图，语言正是从这幅蓝图中发展而来的。在深入研究了印度的宗教和神话之后，缪勒断定，例如：神及其行动表征的并不是生命或事件，而是代表自然指称物的（如雷电和海洋）最早的名词和动词。[①] 列维－斯特劳斯在20世纪把这一思路向前推进一步，他指出，尽管每个神话的内容不一，但所有的神话都出自几组固定的关系，其依据是语言结构，因为神话是用语言来表述的。他后来又提出：所有的语言和文化、科学著作和部落神话都是同一神话形式在起作用。[②] 正如查波（Csapo）所指出的那样："神话和语言以两种方式联系在一起——神话既像语言，又是语言的一部分。"[③]

如果这些学者的观点都是正确的，那么，神话、语言和文化应该是同时形成的。这也解释了古代的神话仪式会延续到今天（当然，是以当代的形式延续的）的原因。事实上，社会意识和神话主题似乎高度同构。主宰世界的男神一般出现在父系文化的神话中，而关注女神的神话则往往出现在母系社会中。[④] 超人和蝙蝠侠典型地体现了父权神话思维，与之对应的是，从神奇女侠到蝙蝠女侠再到猫女侠，是古代女神在当代的翻版，重新包装是为了不断适应变化着的时代和西方文化中的女性身份观。

实际上，神话主题大量存在于当代流行文化中。正如一些古代神话一样，蜘蛛侠小时候，他的亲生父亲就过世了。而养父的死促使他承担了擒拿罪犯的任务。当蝙蝠侠还是个孩子时，就亲眼目睹了亲生父母被谋杀的场景，而且决心长大后要扫除不公正的现象。超人的父母死在了家乡的土地上，他幸运地被仆人救走；当他长大成人时，他发现了一盒录音带，在录音带中，父亲告诫超人要为真理、正义而战。绿巨人浩克的父亲并没有死，只是和儿子意见相左。绿巨人非常担心他的父亲。地狱男爵是一种生

---

① Friedrich M. Müller, *Lectures on the Science of Language* (London: Longmans, Green, 1861).

② Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage* (Paris: Plon, 1962).

③ Eric Csapo, *Theories of Mythology* (Oxford: Blackwell, 2005), p. 220.

④ 大卫·利明（David Leeming）的《神话：信仰的自传》(*Myth: A Biography of Belief*, Oxford: Oxford University Press, 2002）对此做了很好的分析。

物，他从地狱的最深处被拯救出来，要打败黑暗势力。一个教授收养了地狱男爵，但两人之间的关系却很微妙。教授是地狱男爵的“监督者”，在他的教导下，地狱男爵与黑暗势力作斗争，这样的关系运转良好。但父子关系并不稳固。地狱男爵起初并不知道他的亲生父亲是谁，后来知道他的父亲就是邪恶本身；遵照养父的吩咐，最后毫无顾忌地杀死了他的亲生父亲，并结束了黑暗势力在地球的统治。故事伊始，地狱男爵是个孤儿，最后他又回到了这种状态，因为教授在不久之后就死去。

弗洛伊德把这种父与子的神话主题称为“俄狄浦斯情结”，它包含青春期的男孩们为了与母亲有一种更亲密的关系，隐喻性地弑父。据说，男孩会对这种情感心存愧疚，尽管我们刚刚讨论的超级英雄并不对其父母的死亡负有直接责任，但他们似乎认为自己应该为这件事负责——这种情感促使他们与导致这种悲剧的力量作斗争。当今的许多心理分析学者认为神话的动力和社会的“集体无意识”互为镜像。弗洛伊德根据古希腊的俄狄浦斯王神话创立了人格冲突理论。卡尔·荣格（Carl Jung，1875－1961）发现世界各地的人们拥有极其相似的神话仪式和象征，他从这个简单的发现中推导出“原型”理论。荣格把心理的无意识部分看作原始意象、记忆、想象、愿望、恐惧和感觉的“接受器”，这些部分太过微弱，无法变成有意识的东西。因此，荣格认为，它们反而借助对意识进程的影响，尤其是借助梦境、艺术作品和仪式中的象征形式来凸显它们自己。例如文化将生殖符号和主题渗入到成人仪式中，艺术作品也展现生殖符号和主题，它们还进入到在一定文化语境中传递的故事中，所有的人都以一种大致相同的方式理解生殖符号和主题，因为它们在神话无意识的层次上引发了共同的性意象。这种深层意识仍在影响当代人的认知和意义建构的方式。

荣格以“捣蛋鬼（trickster）”为例阐释了原型的内容。在每个人的身上都存在某些孩子似的恶作剧本能。这种本能也许表现为善变、幽默，或在谈话中故意抬杠。另一方面，这种本能也表现为一股冲动，它驱使我们恶毒地诋毁或讥讽他人的成就。它也可能导致我们纯粹为了刺激而去偷东西，或藏起他人的物品来折磨这个人。在这些时候，“捣蛋鬼原型”指引着我们的行为。荣格认为，原型不仅通过日常行为，也通过梦境、童话、神话、传奇、诗歌、画作中的图像和符号来表现自己。在西方文化中，如狄更斯笔下的小扒手道奇、纳瓦霍族传说中的丛林狼、莎士比亚笔下的帕克（《仲夏夜之梦》）和许多当代喜剧演员的艺术作品，都是捣蛋鬼原型的

表征。根据荣格的观点，原型可以采取任何形式显现出来，它们可以具体化为故事、绘画艺术中的一个物品或一只动物。

神话故事形象已经深深印在了人们的心中，这是心理学著作研究神话时的主旨。若没有理解一种文化中的神话，就不能理解这种文化。仪式就是神话的外在表现。它们通过戏剧化地再现一些基本现象，如太阳的东升西落、季节的轮回、月亮的圆缺、年复一年的稼穑等，力图使人类境况符合自然的模式。正如在原始文化中所发现的那样，仪式是神话的艺术形式，旨在描述和赞美人类参与宇宙事务的意义。

在某些当代文化中，神话学方法依旧与日常生活系统紧密交织在一起，从而无法把自己与该系统中的其他组成部分区分开来，仅存在着神话或神圣色彩的浓淡。在这样的文化中，宗教不是独立的领域存在，而其社会成员在谈论宗教时也是极其困难的。譬如它们没有办法分辨出哪些是为了庆祝狩猎成功而举行的仪式，哪些是西方文化称其为狩猎的纯技术。在这些文化中，箭、船、家用器具上的符号形式不是多余的装饰，而是充满了神话色彩的功能性象征符号。

童　话

神话想象力在所有文化中都孕育了自己的叙述类型。民间故事、传说、童话和寓言等叙述体裁都是神话的后代。与神话相似，它们并不报道正在发生的事，它们考察现实并预测可能发生的事。它们不仅描述情形和叙述事件，也对它们进行阐释。

例如：那种一般用来讲给儿童听的故事被称作童话。童话发生在一个充满魔力的仙境中，主人公也非比寻常。童话（很少与精灵有关）对每一个儿童都有一股异常、神奇的吸引力。《灰姑娘》、《白雪公主》、《小红帽》等童话故事的经久不衰证明了这股持久的魅力。这些童话讲述的是处于劣势的男女主人公的故事，他（她）经受住了巨大的考验或必须完成看起来不可能完成的任务，在魔力的帮助下，他（她）维护了与生俱来的权利或找到了一位适合自己的眷侣。通常，这类故事以“很久、很久以前”开始，以“从此之后，他们幸福地生活着”结束。这些模式赋予童话一种超凡脱俗的永恒意义。

在民间故事中，仙女是一种小巧、超自然的生物，她们一般拥有人形，生活在一个被称作仙境的虚幻王国中。从古代的传奇故事到现在的电影人物，魔法干预凡间事务的片段比比皆是。神话想象力不仅把仙境想象成一个独特的领域，而且将仙女设想为居住在日常的环境中，如青山、绿树及小溪。《奥德赛》中的女海妖是仙女；《伊利亚特》中许多英雄的情人是居住在山林水泽的仙女；梵文诗中的“甘达尔瓦（Gandharvas，神界的歌唱家和音乐家）”也是仙女；“哈索尔（Hathors）”亦是古埃及的女神，她在孩子刚出生时现身，并预知孩子的未来。在欧洲文学中，如莎士比亚的《仲夏夜之梦》和《罗密欧与朱丽叶》（茂丘西奥所说的“春梦婆”）、埃德蒙·斯宾塞的《仙后》、约翰·弥尔顿的《欢乐的人》和《科马斯》、夏尔·佩罗（Charles Perrault）的《鹅妈妈童谣》、雅各布·格林（Jacob Grimm）与威廉·格林（Wilhelm Grimm）的《格林童话》、威廉·巴特勒·叶芝的《爱尔兰童话》中都出现了仙女。在这些故事中，仙女通常被认为有助于人类——就像我们现在告诉孩子们的“牙仙子”一样。她们敏感、变幻莫测，但是经常搞恶作剧；因此，想要她们不生气，就必须称赞并顺从她们。相反，坏仙女被认为会给人类带来厄运，如给小孩施魔法；用仙女的丑陋婴儿即所谓的丑孩子偷换人类的婴儿；导致动物的突然死亡等。

今天，不同的媒介（如电影）还在为孩子们创作和讲述童话故事。例如，影片《怪物史莱克》（*Shrek*）实际上是当代的童话故事。电影史上经典的仙女形象当然是迪士尼的奇妙仙女，但她不是一般的仙女——在原作中，出于妒忌，她的一切努力终究是为了杀死小飞侠彼得潘的伙伴温迪。现在，人们喜欢她是因为她那充满活力的态度和时髦的外表。她是与时俱进的仙女。

童话一度只是口口相传。一个名叫夏尔·佩罗（Charles Perrault，1628—1703）的法国人把它们记录下来，并且以一本书的形式出版，名为：《古老的道德故事或传说：鹅妈妈童谣》（*Tales and Stories of the Past with Morals*：*Tales of Mother Goose*，1967）。书中收录了《睡美人》、《灰姑娘》、《小红帽》、《穿靴子的猫》。雅各布·格林（Jacob Grimm，1785—1863）与威廉·格林（Wilhelm Grimm，1786—1859）也于1812年开始创作并出版童话故事。自1950年迪士尼公司将《灰姑娘》搬上屏幕开始，这个故事（从电视剧到电影）不断被改编，现在的《魔法灰姑娘》

（*Ella Enchanted*）、《王子与我》（*The Prince and Me*）和《灰姑娘的玻璃手机》（*The Cinderella Story*）都是它的变体。在影片《灰姑娘的玻璃手机》中，一部遗失的手机，引领英俊的王子邂逅了女主人公，而不再是一只错放的玻璃鞋！《魔法灰姑娘》戏仿了以前听话的灰姑娘形象。剧中的女主人公想把自己从“服从”的咒语中解救出来，成为新时代的独立女性，（从潜文本中的角度来看）摆脱被奴役的过去。在几乎所有现代版的灰姑娘故事中，相似的一点是，女主人公都在与命运进行抗争；王子们则友好地接受并服从命运的安排。在我写这本书的时候，网络电影数据库上的清单表明，有 37 部电影以“灰姑娘”为名。正如西格尔所说的：“正在兴起的电影将神话和仪式结合在一起，并创造了神的形象，因此，神话重新回到了人间。”①

神话的延续

即便我们所处的文化主要依靠理性思维——例如，我们围绕一系列固定的社会事件有计划地安排自己的时间，我们精密地计算时间，我们依靠科技规律而生活——但神话思维模式并没有消失，其遗风依然随处可见：我们赠送一些带有诗意和神话色彩信息的卡片，我们为孩子唱童谣、讲童话故事，我们阅读每天的星座运程，等等。从我们的神话遗产中，我们继承了一星期七天及一年十二个月的名称。星期二是纪念德国战神蒂乌，星期三是挪威的主神沃丹，星期四雷神托尔，星期五给美丽的女神弗丽嘉，星期六农神萨杜恩，一月纪念罗马神杰纳斯，等等。行星命名法同样源自神话：如火星以罗马战神为名，金星以希腊美神为名。把地球比作母亲、把生命比作一场旅行、把善恶之争比作一场永远的战斗等这类神话主题反复出现在我们眼前。正如符号学家罗兰·巴尔特所言：“在当代流行文化和广告中到处可见神话的影子。”② 譬如在早期好莱坞西部片中，善与恶的神话主题经常用肤色来代表：英雄是白人，而反面人物则是黑人。在体育比赛中，这类主题将体育比赛转化为神话中正面一方（主队）和反面一方

① Robert A. Segal, *Myth: A Very Short Introduction* (Oxford: Oxford University Press, 2004), p. 142.

② Roland Barthes, *Mythologies* (Paris: Seuil, 1957).

（客队）之间的虚拟战斗。为世界棒球系列赛或橄榄球“超级碗”等“大比赛”而吹响的号曲实质上也是种仪式，因为它类似于古代军队在参战前所举行的隆重仪式。主队（军队）队服的象征作用、明星球员（英雄战士）的勇猛和毅力、教练（军队首领）安排战术的领导才能在情感上都会对主队球迷（参战国的一方）产生深远的影响。体育比赛（战争）被视作是道义之争——用正义和美丽来反对丑陋和卑劣。球员像英雄一样受到褒扬或像流氓一样受到谴责。胜利用道德的术语被解释为正义战胜邪恶或入侵军队的惨败。正如电视和电台播音员数年前经常说的那样，体育比赛是“现实的生活，真实的戏剧”①。

神话也以其他方式延续。如漫画书中的超人——1938 年最先发表在《动作漫画》（*Action Comics*）上，不久就以《超人漫画书》（*Superman Comic Books*）这个名字单独出版。超人代表的是什么？此外，他为什么一直这么走红？作为神话英雄传统中的一员，超人是想象的虚构物，在这种想象中，英雄人物扮演了非常重要的叙述角色。像超人这样的英雄人物符合时代的需求，适应文化的需要——正如 20 世纪 50 年代电视系列片所表现的一样，他是“美国人”的英雄，代表了“真理”、“正义”和“美国之路”。像古代英雄一样，超人不可摧毁，人品高尚，有志于为拯救人类而献身。此外，像古代的英雄一样，他有着“悲剧性的缺陷”——“氪星石”，那是超人出生星球上的一种物体，只要与它接触，超人就会丧失他那可怕的力量。

在神话和传说中，英雄是一个个体，具有非凡的出身，被赐予巨大的勇气和神奇的力量，因他的英勇行为而著称，神将其派遣到人间，在处理世间事务过程中发挥关键的作用。因此，英雄也是符号，他们凝聚了人类崇高的理想——真理、诚实、正义、公正、道德的力量等，值得所有人尊敬。古代的观众在观看古希腊剧作家埃斯库罗斯（前 525－前 456 年）的戏剧《被缚的普罗米修斯》、《解放了的普罗米修斯》和《盗火者：普罗米修斯》时能体会到这些感受，当代观众凭直觉也能感觉到这一点。超人不是被神从来世送到地球来帮助人类，而是从另一个星系来到地球，他过着“双面人”的生活：一位英雄，同时又是一位温文尔雅的日报记者克拉

---

① 在《体育的意义》（*The Meaning of Sports*，New York：PublicAffairs，2005）一书中，迈克尔·曼德尔鲍姆（Michael Mandelbaum）巧妙地将近乎宗教的体验作为体育崇敬的特征。

克·肯特（Clark Kent）；他受到在同一家报社工作的女记者洛伊丝·莱恩（Lois Lane）的崇拜，她时常怀疑克拉克·肯特可能就是超人；他的装束与众不同。流行文化中的“超人符码”是且仍然是古代英雄符码的改编版。为了迎合时代的需要，这种符码可能会在更新的超人版本中有所改变。譬如：超人总不关心政治，但在今天，这已经不可能了，美国人不会再拥护只知真理和正义的超人。因此，超人符码必将调整。超人将变成一个适应时代需求的新英雄形象，但他身上还将具有许多与过去那些英雄相同的品质。

在这里，符码中的七个基本要素值得一提，因为它们反复出现在流行文化中的英雄人物身上。首先，像巴比伦国王吉尔伽美什（和许多其他的古代英雄）一样，为了躲避死亡，英雄一般必须被送离出生地，就像超人要离开垂死的星球——氪星一样，如果待在氪星上，超人将被毁灭。第二，古代英雄的早年生活苦涩阴暗，超人亦是如此。第三，许多英雄失去了父母，蝙蝠侠、奇迹上尉、黑豹都遭遇了这样的命运，超人实际上被父母送给了别人。第四，英雄拥有超人的力量。这可能解释了为什么我们崇拜超人、蜘蛛侠和当代的其他一切抗暴英雄。第五，前面提到的致命弱点也是这个符码中的一个基本要素，超人非常讨厌氪星石，夜魔侠是瞎子。第六，一些英雄被魔器保护着，如剑。挪威神托尔有一把锤子，它能毁掉世界上的任何事物。蜘蛛侠拥有蜘蛛丝发射器、蜘蛛跟踪器和多功能腰带。最后，英雄致力于帮助人类，维护人间正义——大部分的抗暴英雄都具有这个特性。

尽管上述讨论大大简化了英雄符码，因为神话传统中存在多个英雄符码，但其主要观点依然站得住脚，流行文化中的英雄符码调整了古代英雄符码的内容，以适应当代观众的需求。因此，超人符号学故事的要旨就在于他是一个“再生”的英雄。当代荧屏上的所有英雄人物，如电影中的牛仔和侦探，他们一直能引发观众的兴趣，因为他们是古代英雄人物的翻版。和他们的祖先一样，当代人意识到自己至少在想象王国中需要英雄为他们“摆平”人间事务。

现在，让我们把好莱坞西部片看作现代的神话系统来详加考察。在早期影片中，西部片的基本情节是一个孤独的牛仔在“艳阳高照”的正午用手枪与人决斗，然后赢得比赛，在夕阳西下时骑马离去。牛仔英雄拥有古典神话英雄的全部特质——力量、外表英俊、诚实和易受攻击。而西部片

中的反面人物则具有与牛仔完全相反的特质——胆小、外表丑陋、不诚实和狡诈。英雄往往在一些关键时刻被打倒，然后运用超人的力量和勇气冲破重重阻碍，最终成为道德和正义的冠军。因为牛仔人物所具有的神话符码的象征能量，罗伊·罗杰斯（Roy Rogers）、约翰·韦恩（John Wayne）、豪帕隆·卡西迪（Hoppalong Cassidy）、独行侠（Lone Ranger）等牛仔人物已成为文化偶像。虽然好莱坞也展现一些女性人物，但是在西部片中女性往往都是配角，她们的出现是为了辅助男主人公——牛仔英雄。好莱坞近期的电影如克林特·伊斯特伍德（Clint Eastwood）的《杀无赦》（*Unforgiven*，1992）已突破了这种模式，但即便在当代牛仔片中，桀骜不驯、孤独的牛仔为正义而战的传统依然是主要的神话形象。

为了说明神话仍在产生情感上的力量，我所举的最后一个例子是由美国动作导演和制片人乔治·卢卡斯（George Lucas，1944－）执导的影片《星球大战》（6 部曲），这个系列片于 1977 年问世，最后一部的上映时间是 2005 年。这个影片中充斥着古希腊戏剧和神话元素。希腊故事的特色之一就是以序幕开始，从而设置场景。这个系列片在交代故事背景时采用了同一种方式，“很久以前，在一个遥远的星球上……”故事在广阔的空间中拉开序幕。《星球大战》全集由单独的几个部分组成，它的叙述方式是直入主题，但首先上映的是第四部分内容，而这恰恰是荷马在《伊利亚特》中所采用的叙述方式。

值得注意的是，这个系列片有一个统一的主题，那就是邪恶（专制帝国）和正义（义军同盟）之争。坏人们从头到脚包裹着具有未来感的白色盔甲，他们的首领达思·韦德（Darth Vader）则身披黑色的盔甲，说话时语气低沉并带有凶兆。尽管这个场景并没有完全揭露西方文化中黑白对立的普遍意义，但这种二元对立的价值观却仍有所体现，虽然黑与白不再是对立的双方，而是被视作道德硬币的两面。达思·韦德是片中唯一身着黑色盔甲和披肩的人物，暗示着他被孤立在黑暗一方的中央。

我们不能将这一系列中的主人公归为一个人物，因为在剧中一群人必须为正义的胜利并肩作战。卢克·天行者（Luke Skywalker）是其中之一。随着剧情的展开，卢克发现他的父亲是保护旧共和国的一名绝地武士。每个绝地武士都拥有神奇的“力量”，他们英勇善战。即便卢克的父亲也曾拥有过这种“力量”，但他还是“其他世界”的后裔。卢克的悲剧性缺点实质上是他对父亲的渴望。与希腊悲剧性反讽传统一致的是，达思·韦德

原来就是卢克的父亲——这显然会让人联想起俄狄浦斯神话。

《星球大战》以善恶二元对立的神话结构为基础，作为当代的道德故事，它可直接更名为“绝地和西斯之战”。为让子孙后代能从仁慈的光明原力中寻找到知识和获得宁静，绝地武士的成员奉献了自己的一生。他们誓死铲除邪恶，维护正义，精神和肉体都经受了巨大的考验，过着一种苦行僧般的生活。通过运用法力，他们能控制意志薄弱者、隔空传物、窥见未来、风驰电掣，并意识完好地劫后逃生。这让人想起《圣经》中撒旦的故事：一个变节的绝地屈从了黑暗原力，并招募其他被剥夺了权利的绝地加入到他的阵营，与绝地组织宣战。一场大战之后，堕落的绝地被驱逐出境，他们在一个偏远的星球（卡里班）找到了落脚点，这就是后来被人们所熟知的西斯。对权力毫无止境的渴望、心中燃烧着仇恨之火的西斯经常与绝地发生冲突，这些后续战争客观上已经毁灭了整个星球系统。西斯的信条是打败他人并吸收他们的黑暗原力，但最终也受到了这种力量的控制。

随着《星球大战》系列片的流行，不管神话（原版或改编）能否成为现实，但它仍然在再现世俗生活实践方面起着重要的作用。实际上，通过分析它的景观、仪式，特别是虚构的抗暴英雄的神话结构，我们意识到它们之中的大部分仍盛行于现代社会中。今天出现了一种新的类型，那就是“基克英雄”，此类人物的武器不再是体力，而是电脑的键盘。即便如此，他们也不过是穿新装的古代英雄。毕竟，俄狄浦斯王在成为国王般的英雄前，他必须解开斯芬克斯之谜（第五章谈到过）。英雄既要有充沛的体力，又要有一个聪明的大脑，这在经典神话中随处可见。

食物的神化

巴特和荣格从各自独特的角度提出一个共同的观点，古代神话的意义仍回响在当代人的无意识中。为了了解这些意义的具体内涵，我们可以考察人们对待食物的各种态度。我们的文化一般不提倡杀食兔子，反而把它们养作宠物，为什么？巴特和荣格明确指出，兔子在我们的无意识中具有神话或原型的身份——想想我们讲给孩子们听的所有涉及兔子的神话故事（如复活节的小兔子）。同样，我们不会吃猫肉和狗肉，因为这些动物充满

了神话色彩。一些影片将猫和狗作为主角，这实质上反映了这些动物的原型意义已深深扎根在人类的心中。

列维－斯特劳斯在阐述这些意义时，把食物分成两种状态："生食"和"熟食"。[①] 烹饪生动地证明了人类具有改造自然的能力。根据列维－斯特劳斯的观点，完成这种改造需要经历两个过程："烤"和"煮"，这两者都是人类首次科技进步的产物。烤意味着食物和火之间的直接接触，因此，它是一种原始、粗糙的技术，因而与"生食"联系在一起。煮的过程需要锅和其他烹饪器材，所以它展现的是一种高级形式，因而煮与"熟食"联系在一起。

想要进一步明确文化和食物之间的相互联系，请想象一下《鲁滨孙漂流记》中的情形。鲁滨孙，丹尼尔·笛福（Daniel Defoe）的小说《鲁滨孙漂流记》（1719）中的主人公，他是一个遭遇海难的英国水手，后来在一个热带小岛上存活了数年。让我们假设一下，你一个人莫名其妙就被抛弃在一个陌生的孤岛上，这个孤岛前不着村，后不着店，失去了与外界的所有联系，任你自生自灭。没有了社会的支持和庇护，人的本能将激励你想尽一切办法活命。显然，你对食物和水的需要比其他任何东西都重要。从根本意义上来说，你都将"退化"到纯生物的存在状态。当你饿到了极点，你对食物的感觉几乎或完全不受"自然"文化观念的控制。只要能填饱肚子，不管是植物还是动物，你都将会毫不犹豫地吃下去。在这种极端恶劣的生存条件下，吃东西只有一个目的——生存。

现在，假设你在这个岛屿某个偏僻的角落里，发现了其他被遗弃的人。由于人多力量大，你们都决定待在一起构成一群人。为了降低找不到食物和生食的风险，这个团队决定分配给每个成员具体的角色或叫"社会契约"，去寻找和准备食物。经过岁月的锤炼，这些契约中孕育出"原始文化"。随着时间的推移，其他的社会契约和分工必将出现，烹饪食物将会变得越来越程序化，并越来越以大众口味为标准。

这个小插曲的目的就是举例来说明食物的准备过程可能会如何演变成"神话事件"，最终导致文化的产生。因此，在早期文化中，食物——生存的源泉——被用来供奉神灵，一点不足为奇。食物现在仍然充满了神圣的意义。实际上，世界上所有的宗教仪式都以食物为中心。例如：天主教弥

---

① Claude Lévi-Strauss，*The Raw and the Cooked*（London：Cape，1964）.

撒存在的目的就是为了分享基督的圣体和圣血；在西方的传统中，在感恩节、复活节和圣诞节期间要吃一些特定的食物；食物是婚礼等公共仪式和庆祝活动的首要象征。我们围绕着一日三餐来安排我们的一天。哪怕是约会，如果没有与此事件相关的饮食这一项内容（从看电影时嚼爆米花到我们两位主人公在虚构的场景中享有精美餐宴），那将难以想象。

在公众场合中，“吃”这个动作一般能反射出礼仪结构。周围有其他人时，我们不会狼吞虎咽，我们会根据某种“饮食符码”来行动。例如：在高级餐馆中，这种既定的程序甚至让吃饭变成了一件大事情，它表明了对仪式的内在需要。除了与食伴相互接触外，在这些地方进餐不存在其他目的，这种接触基于一种象征性的认识：不管是从生理上还是从象征的角度来说，民以食为天。

在大部分关于人类起源的神话或宗教故事中，都可以找到食物的象征意义。《圣经》中亚当和夏娃的故事围绕着偷吃苹果而展开。实际上，《圣经》把那个果子称为“禁果”，而非苹果。相信那个果子就是苹果的观点出现在后期的基督教信仰中。苹果暗含的宗教象征意义也许就是苹果电脑公司选择这种水果作为公司标志的原因，由此让使用苹果电脑的行为充满了“禁断”知识的意味。

苹果树的发现和栽培可追溯到公元前 6500 年的小亚细亚。大约在公元前 13 世纪，埃及的拉美西斯二世在尼罗河沿岸的果园中栽培了苹果树。古希腊人也从公元前 7 世纪以后开始种植苹果树。他们把苹果定位为“金色的水果”，因为像基督教教义一样，古希腊神话也赋予苹果一种原始的意义。在赫拉与宙斯成婚时，赫斯佩里得斯从果园中摘了一个苹果送给赫拉当结婚礼物。如前所述，《创世记》中并没有提到苹果，只提到了“禁果”。只是到了后来，当画家和雕塑家从艺术的角度对这个故事发生兴趣时，他们才给了这种禁果一个身份，即苹果。

对苹果象征历史的补充说明是为了强调以下这个观点：在所有的文化中，食物都充满着神话色彩。例如，面包和羊肉等食物总能唤起潜在的生活象征意义。这就是为什么我们会用“精神食粮（bread of life)”、“挣口粮（earning your bread)”、“待宰的羔羊（sacrificial lambs)”等词组的原因。事实上，在许多西欧语言中，用来形容“面包”的词语通常与生活同义。

象征主义是人们衡量食物能否食用的标准。我们的文化把兔子定义为“家庭伴侣”，这个事实促使我们认为煮熟的兔子肉是“不可食”的。另一

方面，我们的文化认为牛肉（牛排、汉堡包等）、羊肉和家禽肉是日常必需的，所以吃这些动物肉时，丝毫不会有负面的情绪和味觉反应。然而，在印度的宗教传统中，牛是神圣的，因而也是不可食的。在16世纪的英格兰，兔子因兔毛而受到珍视。因此，兔子被选择性地喂养以加厚它们身上的皮毛。但是，在19世纪，英国通过严格的狩猎法，禁止捕杀兔子。此后不久，兔子又重新回到宠物的行列。

食物与文化的关系如此紧密，以至人们常常以其为标准，来衡量其他人和其他文化。人们把饭菜味道的差异看作世界观和生活方式的基本差异——就好像“我们”和“他们”的差异一样。有趣的是，如果人们最终认识到其他人的饭菜不仅可口，而且美味，那么在这个转变过程中，厨师文化也随之扮演了更为重要的角色。

读者也许接着会问，为什么我们现在所吃的快餐与上述特征会如此吻合呢？当“快节奏生活”、“快车道”成为日常生活系统的写照时，在这样一个社会中，所有的事情确实看起来都“动得太快”，几乎没给履行神话仪式留有时间。但是，事实并非如此。人们为什么要去快餐店？是为填饱肚子？是为与朋友和家人相聚？是因为廉价的食物和快捷的服务？还是因为和谐的气氛？大部分人都会以肯定的语气回答这些问题。快餐店似乎确实是与朋友或家人小聚的好去处，而且大部分人都承认麦当劳和温迪的食物价格便宜，服务快捷、周到。事实上，现在很多人可能都觉得在快餐店比在自己家里更舒服。这正是打开快餐店符号意义之锁的钥匙，即便快餐现在四面受敌，批评者的书挤满了书架。①

以麦当劳为例。1940年，影院老板莫里斯·麦克唐纳（Maurice McDonald）和理查德·麦克唐纳（Richard McDonald）在加利福尼亚州帕萨迪纳市附近的一个汽车餐厅中开设了第一个汉堡包销售点。但是，麦当劳现在的连锁运行模式却是由雷蒙德·克罗克（Raymond A. Kroc）在1955年创立的，他当时是一个奶昔机的推销员。因为麦当劳的销售点使用了他的机器，克罗克有幸参观了麦当劳的汉堡包销售点。他对餐厅快捷的服务印象深刻，于是说服了这个销售点的老板，用老板的名字创办了快餐连锁店。1955年，克罗克的第一家麦当劳餐厅在伊利诺伊州的德斯·普兰斯城

---

① See, for example, Michael Pollan, *The Omnivore's Dilemma: A Natural History of Four Meals* (New York: Penguin Press, 2006).

开张营业。截至1961年，他建立了200多个销售网点，将麦当劳打造为行业巨舰，吸引的主要是青少年顾客。

精明的克罗克意识到：要想保持长久的生命力，也必须吸引成年顾客。克罗克意识到越来越少的家庭有时间准备家庭餐，便作出了一个明智的决定：改变麦当劳在人们心目中的形象，将其变为一个可供家庭聚餐的场所。他的计划超出了预期的效果。全体家庭成员来到麦当劳聚餐的现象越来越普遍。金色拱门徽标完美地诠释了麦当劳的新形象。拱门反射出神话象征意义——召唤善良的人们穿过拱门，期待一个干净、友善、热情好客和重视家庭价值观的世界。克罗克确信，麦当劳的运行方式规范、组织有序。正如某个宣传活动口号所表述的那样，麦当劳变成了一个“全心全意为您服务”的场所：在那里，所有的家庭成员可以共同用餐，这有助于家庭和睦；麦当劳的许多连锁店甚至安装了专门供孩子们玩耍的迷你型娱乐场；儿童餐被引入所有的连锁餐厅。作为一家面向家庭的公司，麦当劳发起了麦当劳叔叔之家慈善基金会（Ronald McDonald House Charities）。几十年过后，麦当劳实际上让快餐变成了家庭餐。

现在，麦当劳每个月都要卖掉数十亿个汉堡包。和圣诞老人一样，麦当劳叔叔已经成了一种儿童文化的标示。麦当劳象征意义背后的潜在讯息是清教徒价值体系中的基本观念：法律、秩序、干净、友善、热情好客、辛勤工作、自我约束和重视家庭观念。像任何一种仪式体验一样，在麦当劳餐厅吃东西这个事件的目的是为了快乐。这一点集中体现在麦当劳2006年的口号“我就喜欢”中。

当然，麦当劳的成功与社会变革紧密联系在一起。在20世纪60年代末，社会经济发展要求夫妻双方都必须工作，导致传统的家庭结构发生了剧烈的变化。越来越少的北美家庭有时间坐在家里一起吃饭，更不必说花时间精心准备晚餐了。在现代家庭中，人们经常对着电视机或电脑屏幕吃饭，因为工作和社会时间表的不同，家庭成员不在同一时间吃饭已是一件再普通不过的事情。具有讽刺意味的是，即便在家里，整天忙忙碌碌的人们也越来越倾向于分开来吃。唯有进入快餐店才能得到救赎——这个场所的目的是为了让家庭成员能聚在同一个屋檐下，同一张饭桌前。

令人感兴趣的是，在20世纪50年代，吃快餐的场所被称作“加盟店”，快餐被视作“垃圾食品”，因为它会损害人们的健康，只有青少年才吃快餐，因为他们充满活力的新陈代谢功能可以较快地消化它，即便快餐

对其健康产生了负面影响，但他们的身体最终还是能迅速恢复过来。可没过多久，在广告宣传活动积极有效的鼓吹下，任何一种“垃圾食品”都能立即成为每一个年龄层（从年幼的儿童到年长者）的嗜好。现在，强迫性消费垃圾食品的冲动导致了“垃圾食品瘾”、“垃圾食品癖”等词的产生，这也反映出爱吃这种食物的“荒谬”性。但我们仍在这样做，并对此抱有极大的热情。

总之，有趣的是，某些快餐或饮料摇身一变，俨然成了流行文化的符号。如比萨在《神秘的比萨》（*Mystic Pizza*，1988）、《比萨》（*Pizza*，2006）等影片中发挥了作用。咖啡在某些影片中也充当了符号的角色。在影片《网络情缘》（*You've Got Mail*，1998）中，咖啡无处不在。书店里的咖啡厅装备齐全、风情万种，透射出现代爱情的风格和形态。正如汤姆·汉克斯（Tom Hanks）在一封发给梅格·瑞安（Meg Ryan）的电邮中所诠释的那样：

> 星巴克这种地方的全部意义就在于让那些没有任何决断力的人，只要买杯咖啡，就能轻易地作出六项决定：小杯，大杯？淡，浓？加奶，不加奶？低脂，脱脂？……——所以对于那些既不知道自己在干吗，又不知道自己究竟要干啥的人而言，花上2.95美元，得到的不仅仅是一杯咖啡，而是一种对自我的完全肯定。来一小杯低咖啡因的卡布基诺！

与此相似的是，在影片《倾听女人心》（*What Women Want*，2000）中，梅尔·吉布森（Mel Gibson）在咖啡馆中邂逅了马里萨·托梅（Marisa Tomei），后者是这个咖啡馆的工作人员。吉布森点了一杯“摩卡基诺泡沫咖啡”，然后托梅问他要“小杯”还是“中杯”？这时出现了停顿，这使得我们意识到这个问题充满了性暗示。吉布森接着告诉托梅他得到了提拔：“和我一起庆祝吧，我请你喝咖啡！”她回答道：“你的单子！我在这里上班。”

在影片《低俗小说》（*Pulp Fiction*，1994）中，昆廷·塔兰蒂诺（Quentin Tarantino）选用了一家咖啡屋作为开场背景，主人公面对面坐着，喝着咖啡。侍者客气地提醒：“谁要续杯？”两位主人公突然大声地谈论犯罪行为，随后演化成一场抢劫案。在结尾部分，影片又重新拉回到咖

啡屋，我们看到了第一幕的结果。

在今天这个社会中，咖啡确实是一种想象性符号。对人类来说，咖啡屋是荒漠中的绿洲，因为在那种场所中，交谈和社会互动能恢复到早先的庄严和高贵。在影片《居家男人》（*The Family Man*，2000）中，情侣俩一个来自于过去，一个来自于未来，他们在一家高级餐厅亲密邂逅；而在影片《单刀直入》（*A Man Apart*，2003）中，咖啡则出现在乌烟瘴气的土耳其贫民窟；从高贵奢华的餐厅到乌烟瘴气的贫民窟，咖啡都是展开对话、体现人间温情的手段——至少在好莱坞影片中是这样的。

第七章　一臂之遥

——空间的意义

我们虽然在营造建筑，但建筑也会重新塑造我们。

——温斯顿·丘吉尔（1874—1965）

在玛莎录下的较后一个片段中，第三个人物——马克出现在画面上。他显然是特德的朋友，刚好也在这家餐厅用餐。看到特德和他的同伴，马克决定走过去和他们打个招呼。在接下来的寒暄中，特德向谢里尔介绍了马克。现在，在考察和分析问候礼节之前，让我们暂停摄像机，仔细思考几个相关的问题。你认为谢里尔和马克这两个陌生人会隔多远站着？他们握手力度小还是大，时间长还是短？还会有其他的身体接触吗？

当我们恢复摄像机的播放进程时，不出意外，他们之间保持着一定的距离，这种距离使得他们除了能握到彼此的手之外，再无其他身体上的接触。对于符号学者来说，预测这些行为的能力意味着“人体距离符码”的存在，正如它的名字一样，“距离符码”控制了谢里尔和马克之间的距离，而“触觉符码”则控制着他们的接触范围。对于谢里尔和马克来说，近距离问候对方侵犯了彼此的“私人空间”。实际上，这可解释为对身体周围想象界限的僭越，而这条界限只有与自己关系亲密的人才能越过。这也是他们除了握手之外再无其他身体接触的原因。现在，虽然谢里尔和马克的动作已被编码，但这种符码并不是全世界通用的，这个发现应该不足为奇。实际上，与北美人相比，其他文化中的人们在互致问候时站得会更近，身体接触也会更多一些。

“距离学”研究的是在特定文化背景下，人们是如何理解和控制人际区域的。这门交叉科学现已成为人类学、社会心理学和符号学的研究热

点，它的创始人就是美国人类学家爱德华·T. 霍尔（Edward T. Hall，1914—2009）。在研究人际区域时，精细的内容、清晰的步骤构成了霍尔的研究范式。二战期间，霍尔在美国陆军服役，当他所在的部队驻扎在欧洲和菲律宾时，他系统地研究了人的互动行为，这为他以后的研究打下了基础。霍尔最终认识到：跨文化交流的失败一般源于人们潜意识中编码方式的不同，而不同文化的社会成员则是通过自己文化的编码方式来理解人际区域，并在这种编码方式的指导下与他人接触。

下面这个场景可以作为一个典型的例子来说明人际距离区域如何引导人类的交际行为。假设你在摩天大厦的五楼走进电梯。电梯中已经有三个人，很明显，他们互不相识，全都站在电梯墙的附近，或靠着电梯墙，面朝门或看着地下，保持沉默。你会站在哪里？站在某个人的附近？或者，也许占据剩下的角落？你会面朝哪个方向？你是面向他人还是面朝门？即便没有对这个场景作详细分析，只要你在美国社会生活过一段时间，你就能准确地回答出这些问题。符码将指引你面朝大门或看着地下，后者是为了避开他人的视线，当然，也会保持沉默。这些符码在维持社会和谐方面至关重要，所以如果你决定做出其他的动作，如面向他人，或直接盯着别人，或放声歌唱，他们将感到不自在或非常恼火你的行为，因为他们将你的行为视作挑衅或冒犯，为了对付你冒犯的行为，他们可能完全漠视你的行为，好像什么也没有发生一样。

1963 年，霍尔给距离学下了一个宽泛的定义，它研究的是我们如何“在无意识中建构微观空间”——包括处理日常事务时的人际距离，“布置房屋和建筑物中的空间，最终涉及城镇的规划”[①]。几年后，他拓展了这个定义，涵盖了“把对空间使用方面相互联系的观测和理论当作专门对文化的详细阐释”[②]。霍尔提出要研究人际区域，这个建议导致了大量与这种社会行为相关的数据的产生，其中大部分数据表明这类区域可以精确地测算，根据年龄、性别和其他社会变量的不同，它们的变化既有系统性又可以预测。现在，距离学已是各类社会科学家研究的重点领域。霍尔没有明确使用符号学理论去研究距离行为，但他整个的观点和框架本质上都属于符号学。1968 年，翁贝托·艾科首次将距离学纳入符号学，即非语言符号

---

① Edward T. Hall，“A system for the Notation of Proxemic Behavior，” *American Anthropologist* 65（1963），p. 1004.

② Edward T. Hall，*The Hidden Dimension*（New York：Doubleday，1966），p. 6.

学的一个分支，他将每一个区域定义为特殊的空间符号。[1]

人际空间

为了互致问候，马克和谢里尔伸出他们的右手，但他们的身体却保持一定的距离——正如霍尔所发现的那样，只要将可预测的统计变量计算在内，我们就可以精确地测量出这条界限。[2] 霍尔发现，在北美文化中，两人之间不超过 6 英寸的距离适合关系亲密的人。在这个区域内，人的感觉敏锐，能轻易感觉到对方的存在。这个区域适宜调情、抚慰和保护。亲朋好友在沟通时，应保持 6－12 英寸的距离。如果两人关系并不密切，在握手或进行其他正常的身体接触时，至少要保持 1.5－4 英尺的距离。不管双方关系如何，保持 4－6 英尺的距离表明互不干涉，互不威胁。这样的距离适合海阔天空地瞎聊。另一方面，在正式交谈时，双方应保持在 7－12 英尺的距离。最后，霍尔发现，当两人之间的距离大于或等于 12 英尺时，双方是在刻意维持彼此的距离，目的在于维护自己的公众形象。这种场景中的对话非常正式且结构清晰（如讲座、演讲等）。附带说一下，令人惊奇的是，蕴涵社会意义的人际区域已体现在语言中，如下列语句："离我远点（Keep your distance）"、"他们走得很近（They're very close）"、"我们已经各奔东西了（We've drifted far apart）"、"你正在侵犯我的私人空间（You're trespassing into personal space）"、"我真不了解他（I can't quite get to him）"、"请保持联系（Please keep in touch）"等。

随后的研究表明：这些距离的变化是可预测的，如在交流时，与年龄偏大者相比，年轻人之间保持的距离相对较近，同样，异性会比同性之间的距离更远。引发人际区域变化的因素还包括：对话的主题（令人愉快的主题让人走得更近，令人不快的主题则会损害双方的关系）、环境（灯光、噪声和可供使用的空间）、交谈者的外貌（那些外貌出众者能吸引更多的目光）、交谈者的人格魅力（人们更倾向于与友好的人靠得更近）、交谈者的地位（社会地位更高者能获得更多的空间）。

---

① Umberto Eco，*Einführung in die Semiotik*（München：Fink，1968），pp. 344－349.
② Hall，*The Hidden Dimension*，pp. 12－15.

距离符码不仅调节人际区域，也控制了身体的方向和社会意义，这种社会意义产生于具体交流语境中的相对位置（如讲台上下，课桌前后）。例如：当一个人站在舞台上面对观众时，人们认为他比坐在台下的任何人都重要。演讲、讲座、上课和其他的表演行为都是以这种方式进行的，演讲者、表演者和教师站在“前面”或“舞台上”，而观众（通常）坐着。官员、经理、主管等坐在办公桌后，传达出一种重要性和优越感，只有他们的上司才能走到他们的办公桌后与之交谈。为了表示友善，坐在桌后之人就必须走到桌前，在办公室里另找一个地方与来访者坐下来交谈。

触　摸

与距离符码一样，触觉符码也会影响社会交往。牵着爱人与牵着小孩的感觉截然不同（力度和强度都有所变化）。轻拍一位优胜者传达的是同意或欣赏，力度与朋友之间的拍拍打打也不相同。此外，触觉当然也会随着文化的变化而变化。与巴黎、伦敦、纽约人相比，圣胡安（波多黎各首都）人的身体接触在社会话语中所占的比重更高。日本社会鼓励婴儿和儿童多与家人亲密接触，但到青少年期，一般不鼓励与家人有身体接触。[①]

触觉符码告诉人们哪些人可以触摸，哪些人不可以触摸，在哪些场合下，可以与他人有身体上的接触等。譬如，医生或护士可以触摸病人，但反过来则被视为不正常的行为。成年人可以轻抚小孩子的头，但如果一个小孩轻拍大人的头，这个动作并没有特定的社会意义。抚摸自己的头或脸等身体部位是可以接受的，但是抚摸自己的生殖器，将被视作冒犯，在某些场合中，甚至会被视作非法的行为。手挽手显示了彼此的交情，勾肩显现出彼此的友情或亲热，牵手传递出亲密的信息。

在美国文化中，最普通的身体交流行为是握手，动物学家德斯蒙德·莫里斯（Desmond Morris）提出，这种问候方式最初是用来说明两个人手中都没有武器。[②] 因此，它成了一个“连接符号”，因为这个行为旨在建立社交纽带。经过几个世纪的发展，它变成了人人平等的象征符号，用来确

① Michael Argyle, *Bodily Communication* (New York: Methuen, 1988).
② Desmond Morris, *The Human Zoo* (London: Cape, 1969).

认各种协议的达成。实际上，时至今日，拒绝握某人伸出的手仍然会被视作含有敌意——侵犯或质疑的信号。可以断言，握手揭示了文化之间巨大的差异。人们可以轻轻地捏着对方的手（就像欧洲人和北美人握手时那样），或用双手握住对方的手，或是先握手然后轻拍对方的背部或拥抱对方，握手时身体挺直或向前倾，等等。但是，握手并不是全球通行的社交礼节。比如在东南亚，人们使用祈祷时双手合十的手势互致问候。

人类学家还不清楚为什么不同文化中身体接触的方式会如此不同。原因可能是人们理解自我的意义与身体关系的方式不同。在一些社会中，人们认为自我确实是"包裹"在皮囊之下。因此，在这些文化中那些在定义"自我空间"的私人区域包括了贴身衣服。另一方面，在其他一些文化中——如在大部分中东地区——人们认为自我深藏在人体骨架之中。这就导致了这些人以一种截然不同的方式理解人际距离和身体接触行为。一般来说，中东人比北美人更能容忍拥挤、喧闹、触摸、眼神的碰撞和体臭。

某些心理学家宣称，从进化的角度来说，身体接触的原始功能之一是为了完成交配。这种生理反应的残留物在情人之间的一些接触中仍可看见，如：牵手，抚摸彼此的头发和脸，轻轻拍打对方以传达喜爱之情等。尽管具体的符码有着很大的差异，但性接触普遍存在。在《触摸的乐趣》（*The Gift of Touching*）一书中，作者海伦·科尔顿（Helen Colton）为了说明身体接触的性编码过程存在怎样的文化差异，[①] 他举了以下这个令人尴尬的场景。假设某人正巧看到一个陌生的妇女在洗澡，这个妇女会用手遮住自己身体的哪一部分呢？根据科尔顿的观点，答案的关键在于她来自于哪一种文化。毫无疑问，正如科尔顿的论点所暗示的一样，在理解哪些是身体的隐私部分时，不同的文化有着迥然不同的观点。某些文化认为的一些身体接触动作是色情或淫秽，在另外一些文化中则被视作正常或可取的。

领地性

根据某些生物学家和心理学家的观点，人际领域和接触方式是先天

---

① Helen Colton，*The Gift of Touch*（New York：Putnam，1983）.

"领地性"反应的延续。这种先天反应促使动物占有、维护和控制重要的资源，如食物和栖息地的巢窝。这就解释了动物为什么要为地盘而战，这种竞争既包括真正的战斗，也包括通过一些格斗仪式，如比力气等。失败者或让出地盘，或被迫居住在差一点的地方。然后胜利者一般都会以一种特殊的方式标出它所占地盘的边界。譬如猫会沿着边界撒尿，以此表示这是它的领地。这给那些潜在的竞争者发出了一个信号，它是这片土地的所有者。

奥地利动物学家康拉德·洛伦茨（Konrad Lorenz，1903－1989）是最早证明和记录领地性模式的科学家之一。他提出，领地性模式是动物生存能力中重要的组成部分，从进化的角度来看，它与动物的生理结构特征一样重要。对于某些人而言，洛伦茨的作品表明，人类的侵略性和战争冲突可理解为领地性冲动的残余。在罗伯特·阿德里（Robert Ardrey）的畅销书《领地的必然性》（*Territorial Imperative*，1966）的推动下，这个富有争议的观点受到了广泛的关注。这本书在学术界和全社会引发了一场关于人类侵略性的本质和起源的激烈讨论。[①]"人类领地性"的内容与动物的领地性有一种内在的逻辑性：闯进某人的家中或车内被视为发出了入侵的信号，人们用一些小道具如路标、界线和栅栏等划出自己的领地，这些小道具似乎与其他生物的领地性本能反应有着相似的作用。

在20世纪五六十年代，把领土作为"生存空间"来保护的本能成了以老鼠为对象的心理学实验目标。媒体竞相报道了这些实验，因为它们影射了那些居住在人口稠密的市区中的人们。实验的要点总结如下：研究者发现，把两只用于实验的老鼠关在同一个笼子里时，每一只老鼠都会本能地抢到一个大小大致相等的空间。但是，当第三只老鼠也被关进这个笼子后，三只老鼠似乎通过协商把整个空间细分为三部分。不过，在开始协商时，这三只老鼠有点小争吵，这反映出它们的不情愿。每增加一只老鼠，笼子里就会出现更多的不情愿和侵略，直到明显达到了"临界数量"，这时笼子中的老鼠要么无情地厮杀，要么投降。这个实验影射了"城市的过分拥挤"，记者们显然不会放过这些实验中的含义。这就解释了为什么当超过临界数量时一些人会"发狂"，而另外一些人则理性地寻找解决途径，如逃到郊区，移居农村等。

---

① Robert Ardrey, *The Territorial Imperative* (New York: Atheneum, 1966).

地 图

人类用一种被称作“地图”的文本来标记疆域。从符号学的角度来说，空间以某种方式对我们产生意义，而地图是意义空间的符号，它是由指示性、像似性和象征性（见第二章）这三类基本的表征性层面构成。总的来说，地图是指示性的“空间符号”或文本，因为它标明了某一版图在陆地上所处的位置。但它的布局却是像似性的，因为它通过地形上的相互关系来表明领土的特征。它也包含了象征性的编码过程，因为它的通俗易懂是建立在约定俗成的标记系统（图例、比例等）上的。各种文明都发展了绘图技术以满足大量的社会需求。制图技术的精细化得益于与数学科学的结合，尤其是与笛卡尔的坐标解析几何的结合。从根本上说，地图就像语言一样，它以某些特定的方式将大千世界分门别类。

我们怎样解释地图？指着地图说：“我现在这儿，我想去那儿”，这句话在地图上包含以下两种理解：1. 地图上的“这儿”和“那儿”代表真实空间中两个具体的地点；2. 地图上从“这儿”到“那儿”的移动过程形象地说明了真实空间中两个地点间相应的移动过程。但是，这只是地图阐释中的指示性层面，更确切地说，这是解释地图的基本方法，在这种方法的指引下，我们把地图当作一个符号来诠释。地图也能反映出文化世界观。因此，它也弥漫着转义的色彩。正如丹尼斯·伍德（Denis Wood）所指出的那样：“地图的历史就是我们的历史……因为地图的每一个细胞都散发着它与其他文化之间的联系。”① 此外，正如J. B. 哈利（J. B. Harley）所说的，这就是它们“令人折服”的原因：

> 像其他所有文本一样，地图使用符号来表征世界。当这些符号成为地图的固定组成部分时，我们把它们看作约定俗成的符号……地图也是天然的修辞图像。毫不夸张地说，绘图法是一门令人折服的艺术。“所有”地图都带有修辞色彩，这个观点与现代智慧背道而

① Denis Wood, *The Power of Maps* (New York: Guilford Press, 1992), p. 144.

驰……它们是有说服力的话语，且想要让人信服。[1]

世界上已知最早的地图是在大约公元前 2300 年由古巴比伦人绘制的。它们被刻在泥板上，主要从土地测量中得出数据，其目的是为了征税。覆盖面积更广的、刺在丝绸上的地图可追溯到公元前 2 世纪，在中国发现了这种地图。但是，古希腊的哲学家阿那克西曼德（Anaximander，前 611—前 547 年）所绘制的地图被认为是现代地图的前身。该地图是圆形的，它以爱琴海为中心标示出世界上已经发现的陆地，在这个地图上，这些陆地环绕在爱琴海周围，而大洋又将这些陆地围成一个圈。即便阿那克西曼德居住在爱琴海领域的中心位置，但他也是最早尝试超越现实社会中国土（希腊）的边界去思考问题的人之一，因此，他并没有被自己的文化世界观所局限。大约在公元前 200 年，希腊几何学者和地理学家埃拉托色尼（Eratosthenes，前 276—前 195）开始用平行线来标志经度和纬度，尽管这些平行线并没有对齐，计算也不精准。埃拉托色尼的地图标示了当时已知的世界，从西北的英格兰到东面的恒河口，再到南面的利比亚。大约在公元 150 年，希腊天文学家托勒密（Ptolemy，100—170）出版了第一本关于制图方法的教材，书名为《地理学》（*Geographia*）。地图变成人们外出旅行及开荒拓野的必备工具。1507 年，德国制图师马丁·瓦尔德泽缪勒（Martin Waldseemüller，1470—1522）把美洲这个名字标在了新近发现的大西洋彼岸的陆地上，且把美洲分成北美和南美，这个流传至今的制图传统将亚洲和美洲区分开来。1570 年，第一本当代地图集——世界地图集——由佛兰德制图师亚伯拉罕·奥特柳斯（Abraham Ortelius，1527—1598）整理成册。这本古地图集的名字叫《世界》（*Orbis Terrarum*），由 70 幅地图组成。此时，世界似乎尽在人类系统化技术的掌控之下。

在地图发展史上，16 世纪是个重要的时期。1569 年，格拉尔杜斯·墨卡托（Gerardus Mercator，1512—1594）发明了圆柱投影技术。制图师凭借这种技术把罗盘方位简化为线条，以相对比例的尺寸代替实际大小。19 世纪，新地图使得欧洲着手测量地形，以明确行政疆界。1891 年，国际地理学大会提出要按照 1：1 000 000 的比例绘制一张涵盖整个地球的行

① J. B. Harley, *The New Nature of Maps*: *Essays in the History of Cartography* (Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 2001), pp. 36—37.

政区域图。这项任务花费了制图师们一个多世纪的时间。在整个20世纪期间，航空摄影、卫星摄影、电脑模拟地形表面技术的进步已大大提高了地图的多样性、实用性、精确度和仿真性，从而丰富了空间的地理分类。到20世纪末，地理信息系统（GIS）和全球定位系统（GPS）从储存的数据库中调出相关数据，绘制出精细的路线图，进而引导司机驾驶车辆。GPS通过一组太空卫星发射出的信号追踪车辆的位置。车辆上的计算机把位置数据与储存的街道地图数据连接起来，进而生成到达终点的最佳路线图。

无论技术多么先进，自墨卡托时代之后，制图的基本前提并没有发生改变，即把空间分割成拓扑、行政及其他种类，这是制图固有的属性。北美土著的传统地图通过变换区域之间的距离、角度和形状，从而展示彼此间的相互关联性。西方地图用点、线、面来表征世界，这些点、线、面在数学的笛卡尔平面内相互交织在一起；而土著居民的地图用从未切割的整体来表征世界，毋庸置疑，这些绘制地图的方案已经影响到了对生活区的设计。土著的领地相互毗邻，进而形成一个整体；另一方面，现今美国的版图（如市中心）被细分为区，这些区是由经度和纬度决定的。譬如整个纽约城的布局不仅映射出一个平面坐标地图，而且纽约的许多街道名称也源自网格系统：如第52和第4指的是城市坐标网格中两条线的垂直交叉点。自16世纪初开始，网格地图的广泛流传把世界观庄严地载入到人们的心中，从基本的符号学意义来说，这样的城市是此类世界观“图示化的副产品”。

可以这样说，地图绝不仅仅只是地图了。正如斯鲁尔所说的，图表为我们取得最伟大的成就提供了可能：“从形而上地思考地球的本质到在月球上留下人类的第一个脚印，莫不如此。”[1] 然而，地图强大的表征力量却引发了一个基本的哲学问题：科学叙述（包括图表）是否以一种特有的文化方式试图将现实编码？或者它可以独立于文化而存在？几何和三角法是绘制图表的科学，自古以来帮助人类解决了许多设计上的问题，这种制图科学以令人惊讶的准确性帮助探险者解决旅行中碰到的各种问题。过去，探险者在既不知沿途路况，也不知目的地是大块陆地还是大片海洋的情况下，仍旧开始他们的探索之旅，并且非常肯定他们能到达预定的目的地，

① Norman J. W. Thrower, *Maps & civilization* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), p. 233.

这都多亏他们手中的地图。

更了不起的是，绘图法有助于我们极其准确地描述出天体的位置及计算出它们与地球之间的距离。在简单的描述工具（地图）的帮助下，我们已经踏上月球，在不远的将来，我们一定还能参观宇宙中其他的星球，这简直让人难以想象。

从符号学的角度来说，上述讨论的主旨是什么？这真的让人惊讶——也就是说，那些探索都是基于符号的过程。符号使无形的观念具体化，它所采用的方式不是任意的，而是对推理过程的一种回应，而这种推理过程又与现实经验紧密联系在一起。世界上的知识系统五花八门，但经过仔细考察，我们发现这些变化都浮于表面。隐藏在系统表面之下的是符号的创造过程，这些过程折射出人类认识现实世界的普遍方式。问题在于，我们从来没有一下子掌握“整幅图画”。这就是物质世界的狭义理论成为可能且如此有用，而广义理论不可能出现且没有作用的原因。换句话说，受到自身知识系统的限制，我们在理解现实世界时仅能管中窥豹。重要的是，那些探索并非逻辑分析强行介入的结果，它们只是“碰上”了。不过，这些探索并非都是随意或偶然的，地图指引下的勘探恰恰证明了这一点。探索受制于混杂着经验及其含义的无意识模式——这些含义被地图等表现形式所描述出来。

最能说明符号和探索之间关系的例子是 π（Pi）＝3.14 的故事。π 是圆的周长与直径之比，巧合的是，π 也出现在许多数学运算和公式中，如用来描述钟摆的运动和弦的震动。它也偶尔出现在一些方程式中，这些方程式是用来描述 DNA 的双螺旋结构、彩虹、雨点落入水中激起的波纹、波浪、航海问题等。这意味着这些运动或物体都是圆形的吗？如果真是这样，产生 π 的圆形与彩虹等其他形式之间的联系在哪里？

1998 年，一部令人着迷的电影《π：混乱中的信仰》（π：*Faith in Chaos*）揭开了探索之谜，该片由美国导演达伦·罗诺夫斯基（Darren Aronofsky）执导，才华横溢的数学家马克西米利安·科恩（Maximilian Cohen）坚信 π 后隐藏着一种难以寻找的密码，他就像个白痴一样寻找着这个密码——这个密码也许能回答重要的哲学命题（生命是什么？自然界中是否存在着一种不易被人察觉的模式？等等）在过去长达 10 年的时间里，科恩试图破解隐藏在有序混乱中的终极系统——股市中的数字模式。当他快要看到结果时，真正的混乱正在席卷他所生活的世界。华尔街的咄

咄逼人使得金融领域四面受敌，卡巴拉教派热切盼望解开古代宗教文本中的上帝名字之谜。在这些动力的驱使下，科恩决定尽快破译密码，并希望向日益向他逼近的疯狂发出挑战。正如电影潜台词所暗示的那样，π 的一系列数值似乎在向我们发起挑战，迫使我们千方百计地去寻找隐匿其中的一种规律。这种规律真的存在吗？如果存在，我们该怎样发现它？这个数的魅力来自何方？在人类已知的几何图形中，圆形会是最完美和简单的吗？另外，π 为什么会出现在统计学、生物学和其他知识领域中？它一直出现在我们面前，提醒我们它的存在，让我们无法理解其中的奥妙。正如宇宙本身一样，人类的科技越先进，我们对 π 的认识也越来越深，秘密反而越来越多。令人惊奇的是，如果没有这样一个简单的比率（π），上文提到的所有探索都不可能出现。这或许是最大的秘密。

关于地图的讨论要说的最后一句话是，地图不仅在探险时有着非比寻常的作用，在叙事时亦是如此。在一些故事中，地图标出了珠宝的埋藏地。在《金银岛》（*Treasure Island*）的序言中，罗伯特·路易斯·斯蒂文森（Robert Louis Stevenson）阐述了自己如何虚构海岸线，这样就给读者在阅读文本时提供了一个框架。地图追述了海盗和其他人重大的寻宝行动。托马斯·摩尔（Thomas More）、乔纳森·斯威夫特（Jonathan Swift）、约翰·班扬（John Bunyan）、丹尼尔·笛福（Daniel Defoe）、阿瑟·柯南·道尔（Arthur Conan Doyle）爵士、托马斯·哈代（Thomas Hardy）、约瑟夫·康拉德（Joseph Conrad）、威廉·福克纳（William Faulkner）和迈克尔·翁达杰（Michael Ondaatje）等作家不约而同地把地图看作叙事中必不可少的成分。

表意空间

对领地和地图的论述很自然地把我们带到空间作为“表意系统”这一主题的讨论之上。所有社会都是根据各自的功能和意义来设计和构建街道、商业区、居民区和公共建筑的。实际上，社会成员不会单纯地把一座建筑只当成用砖头、木头或稻草堆成、用来遮风挡雨的地方。相反，它的形状、大小、特征和位置都被视作具有广泛意义的能指。私人和公共领域的规则都是这些意义的产物：在西方文化中，在进入私人住宅前，须敲门

征得主人的允许，但进入零售商店时则不需要敲门（因为在人们的意识中，商店就是开门营业的地方）；可以坐在公共休息室、中庭或大厅中等人，但一般不会在公共卫生间里等人（因为后者是隐秘的或个人空间）；可以在公共人行道上行走，但在没有得到允许的情况下，不能穿越别人家的门廊（因为门廊是私人空间）。

更重要的是，因为我们把社会视为一个共同体，所以我们用“健康”、“病态”、“生机勃勃”、“美丽”或“丑陋”来形容社会。实际上，观光者习惯于用直觉来评价一个社会，就像他们评价个人一样，也就是说，公共领域看上去怎么样——“干净”、“脏兮兮”、“有序”、“混乱”，等等。这就是为什么当有人损坏某个社区的公共设施或神圣领域时，这个社区会像“单个的人体”觉得被侵犯一样。这些侵犯“共同体”的行为常常是部落或国家冲突的导火线。

这种观点也能解释为什么我们把城市的公路比作“动脉”，把市中心比作“心脏”，用“暖”或“冷”来形容它的布局。在古希腊，宗教建筑和市区布局是为了给人以审美平衡感；街道被排列成网格状，房屋集商业和防御于一身，让人觉得井然有序，有种安全感。文艺复兴时期的城市设计者设计了放射性的街道，它就像轮胎的轮辐一样，所有的街道都集中到一点，以促进社会的互动。直到今天，意大利仍旧把城市的核心地带称作“中心（centro）”，这反映了文艺复兴时期以圆形的方式来设计城市的布局。西耶纳城就是这种设计的一个经典范例；17 世纪伦敦的城市规划、德国的曼海姆和卡尔斯鲁厄的街道都是这样的布局。工业革命后，笛卡儿网格观开始在城市设计上找到立足点（见前文）。现代网格城市是解析几何在“建筑上的成果”。

符号故事的主旨在于：城市、居所、建筑、商业区属于符号，且都是具有特定文化含义的空间符码。这就是某所大学的建筑能形象化地代表这所机构，圣彼得大教堂可以象征某一宗教派系等现象的原因。部落或社会成员总是把商业广场、宗教圣地及其他公共社区理解为具有特殊意义的场所。公共区域是举行各种团体或社会活动的场所；私人领域是被个人所占有或已标明归个人所有的场所；宗教领域则被视为具有形而上、神秘或神圣色彩的场所。空间符码也告知人们如何在这样一些场所中表现得体——去教堂做礼拜与上班工作所穿的衣服截然不同，在餐厅与在家的举止也大相径庭，等等。

为了具体说明建筑和场所都有自身的特定意义，我们以当代社会中的购物广场为例。每个社会都设有专门用于集体活动的场所。在农村，农贸市场是举行典礼、交换商品和服务，以及参加社交活动的场所。在当代城市社会中，购物广场也具有上述功能。但购物中心不仅仅是购物的地方，它能同时满足不同的精神或社会需要。它是一个表意空间，将汽车、机器噪声和空气污染完全隔在外面，给人以安全和庇护感，也解决了个人的购物问题，它把购物变成了一种有趣的活动而不仅仅是一种需要。在购物广场，顾客一般把购物看作是消遣，他们购买一些自己可能并不需要的物品，只是为了体验购物本身的乐趣。电影院、高级餐厅、游乐园搬进了购物广场内，这种现象日益增多，目的是增强广场的娱乐因素。譬如美国明尼苏达州布卢明顿的购物广场内有400多个商店、50家餐厅、9家夜总会、一辆巨大的过山车，每年吸引数以百万计的观光者，观光人数等于甚至超过了华特·迪士尼世界、大峡谷、雅园（摇滚传奇性人物猫王埃尔维斯·普莱斯里的家）。购物广场已经演变成设施齐全的“梦幻乐园”，在那里，人们能忘却所有的烦恼，把流言蜚语、日常生活中的琐事统统抛在脑后。

建筑物

建筑物不仅仅是庇护所。正如人类所有的事物一样，也可以把它们视作转义符号。例如家是自我空间的延伸，这是大部分人对家的感觉。从本义来看，无论是简陋的小屋还是精致的豪宅，家都具有一种简单的意义：它是一个居所，能保护主人免受风吹雨打和外来的侵人。它也是划好了边界的地盘、有界的私人空间，这个空间能确保主人的安全、维持其心智健康。当你走进家门，你就像回到了自己的身体之中，它让你感到安全、自在。这就是为什么被闯入住宅就好像是对自我的一种侵害。

不管怎样，我们先不谈本义，家里的每一个房间都有特定的含义。以卧室为例，把卧室隐藏起来基于这样一个现实：人睡着时最易受攻击，不泄露或隐藏睡觉的地方，这是明智的做法。古埃及人把卧室设在住宅的后面或两边。北美人也倾向于把卧室设在远离光线的区域。卧室具有“自我空间”的功能，通过我们对它的装潢，及相应的饰物（如照片、物品等）和含有其他意义的事物来展现我们的个性。这就是为什么只有“关系亲密

者”才被允许真正地或象征性地分享这个空间。

家里“干净”或“邋遢”这两个概念也可以在转义这个层面上解码。邋遢不过是乱放东西。一个“没有放在正确位置上”的物品必然会被放回原位或重新放到新的位置上，否则，它有可能被视作垃圾或者废物。我们特别看重厨房的整洁，因为我们把它看作“无尘”或“无污垢”的地方。我们能够忍受卧室的“邋遢”，因为卧室中没有食物，而且远离光线。

家的体验与其他场所特别是宗教场所的体验形成了鲜明的对比。走进教堂、小礼拜堂、犹太教堂、神殿或清真寺时，你往往会放低声音说话、放轻步子行走，敬畏之心油然而生。宗教建筑的结构和外形也承载了意义。例如：在天主教教堂中，教徒可以从跪凳区穿过，但很少从祭台前穿过，因为后者更神圣、庄严。告诫亭是个非常隐秘的封闭空间。告诫亭不能点灯或过度真实，它传递出一种彻底反思的感觉。在这样一个物理空间中，忏悔者能窥见灵魂的黑暗处，向上帝坦白自己的弱点。

祭台的朝向也意义深远。祭台是神父与基督精神上共进圣餐的桌子，过去，它是靠着教堂的墙放着，而神父背朝信友。用拉丁文祷告，这更为仪式增添了一种超凡脱俗、深奥晦涩，但似乎又神圣、高雅的气息。现在，祭台和神父都面朝信友。这种新的形式传达出神父与信友、信友之间的共融，而不仅仅是与上帝的共融。祭台方向的变化清晰地反映出教会及信徒们关注重点的改变。

宗教建筑让每一个人都感到，他们进入到了特殊的空间中，人们在这个空间中与神灵接触，这种实实在在的接触意义非凡。实际上，“church（教堂）”一词来自于希腊语“ekklesia”，意思是“蒙召之人的聚集”，也就是说，那些被上帝召唤的人先脱离自己所在的组织，然后再组成一个更深层次的新组织。《新约》暗喻了这一点。基督徒指的是“基督的肢体”，基督就是教会的“头”，信徒是教会“成员”（最初的意思是“肢体”）。这让人感觉会众就是一个共同体，这种观点使得宗教建筑拥有了自身的风格。在现代人设计的一些教堂中，祭台摆放在圆形的中央，这就使得人们在履行宗教仪式时能面朝对方，从而感到教会是一个团结的集体。

教堂和寺庙有鲜明的建筑特征，它们与周围的环境格格不入。自盘古开天地起，人类就试图与自然的力量建立关联，他们建造了大量在布局上引人注目的建筑，并将其想象为神灵栖息之地，认为这些建筑中发生了许多灵异之事。人们围绕这些事件精心设计了祭神仪式的各个步骤。因此，

神父和统治者变得非常有权势，因为他们被视作通灵之人。埃及统治者建造了精美的“石室坟墓”，这些坟墓是矩形的砖石建筑，大约在公元前1500年，埃及人将其改造成巍峨的金字塔。这些巨大的建筑见证了埃及法老施加在民众身上的巨大控制力。其他文化中也有类似的历史遗迹。在印度，具有纪念意义的历史遗迹被称作“佛塔”，它的外观是巨大的半球形古冢。东南亚人称其为“佛寺”——石块上有许多雕刻的建筑群，进入时须闯过为宗教仪式准备的桥。在玛雅和印加文化中，具有纪念意义的历史遗迹采用了与古埃及金字塔相同的设计。

教堂是中世纪欧洲城镇中最高的建筑物。教堂上的尖顶宏伟庄严，直入云霄。当人们抬头仰望尖顶时，传递出一种敬畏之情。在中世纪的欧洲，哪一个团体具有政治和社会力量？答案不言而喻，教会确实是象征权力和财富的地方。文艺复兴之后，教会开始丧失其影响力和财富，其他建筑也出现了，这反映出建筑中新的文化秩序。最高的建筑是贵族和中产阶级居住的宫殿。今天，在达拉斯、多伦多、蒙特利尔、纽约、芝加哥和洛杉矶这样的城市中，最高的城市建筑归大公司和银行所有。如今这些机构掌握着财富和权力。这些摩天大楼的某种规律折射出潜藏的社会等级制度——最不重要的工作和最低的职位位于大楼的最底层；最重要的则位于大楼的最顶层。公司的管理者就像奥林匹斯山上的诸神一样，驻扎在顶层。人们认为顶层的空气纯净、超凡脱俗。这种建筑的象征意义揭开我们使用“步步高升（to work one's way up）”、“到达巅峰（to make it to the top）”、“攀登成功的阶梯（climb the ladder of success）”、“目标高远（set one's goal high）”等词组的奥秘。

不仅仅有些建筑，甚至整座城市都被视作天堂在地球上的重现。这往往是事实。正如汉弗莱（Humphrey）和维特布斯基（Vitebsky）所记录的那样：

> 许多古代文明认为城市复制了宗教建筑的宇宙结构，这种结构通过为地球上的社会法则提供一个模式，使人类的生活成为现实。这种观点既可以运用到城市也可以运用到寺庙上，它无形中证实了权力的宗教和政治维度几乎相等。在古代中美洲，人们在设计城市布局时，把它视作天国城市的精确模型。阿兹特克的首都特诺奇蒂特兰城正是遵照神圣的表意文字建造而成的，而在特奥蒂瓦坎，整个城市拥有成

千上万的寺庙，本身就相当于一座巨大的寺庙。[1]

总而言之，建筑物就是符号。这就是除去大小和形状之外，建筑物的位置也含有意义的缘由。与位于城市外围的办公大楼相比，位于市中心的办公大楼一般意味着拥有更多的特权。总部一般设在市中心。自 20 世纪 60 年代末开始，一种被称作“后现代主义”的风格对这种办公大楼的设计方案产生了影响。美国电话电报公司在纽约的办公大楼典型地再现了这种风格。它隐射了文艺复兴时期的建筑形式和设计特征，这不禁让人想到奇彭代尔式家具，它将历史传统与讽刺风格、旧与新、重要与细枝末节结合在一起。后现代主义者追求个性，对那些循规蹈矩的建筑家极尽挖苦之能事。

从某种意义上来说，建筑学就是把秩序赋予空间，或赐予它一种“美感”，也就是说，当事物看上去正确时，它们就是对的，这已经被灌输到一般原则中。在古希腊，宗教建筑和市区采用了这种方式，它们面朝居民区，目的是为了产生一种审美平衡感——街道被排列成网格状，房屋集商业和防御于一身。而文艺复习时期的城市布局以广场为中心，这与中世纪城市中狭窄、不规则的街道形成了鲜明的对比。文艺复兴时的城市设计者强调宽敞、规则的放射性街道，这些街道以这一点为中心，形成一个同心圆，就像轮胎的轮辐一样，另外一些街道以那一点为中心，辐射开来。正如先前所介绍的那样，在意大利，城市的核心地带被称作“中心”，这折射出文艺复兴时期把城市视作一个圆的观点。在中国，“事物看上去正确”的原则曾被表述为“建筑的艺术”，中国人称其为“风水”。风水师使用一个被称作“八卦”的八角形模板来测量一块土地的风水，因为从形而上的角度来说，方向、布局及物品的放置都很有讲究，意义重大。

现在，旅馆和娱乐场所（如赌场）也承担了部分象征权力的功能，这种功能一度被教堂、贵族、银行和公司所垄断。拉斯维加斯完美地再现了这种趋势，这座城市是为了满足当代人对娱乐和消费的需求而设计的。高耸的酒店塔是其标志性景观，象征着一个快速致富、休闲放松和崇尚消费至上的世界。

---

① Caroline Humphrey and Piers Vitebsky, *Sacred Architecture* (London: Duncan Baird, 1977), p. 13.

总而言之，我们把领地、空间和居住地都视为符号和符号系统——在这些系统的帮助下，人类有时能控制自然。当然，这产生许多正面的效果，但它同时也带来一些极端危险的后果。其中之一就是污染和人口过密，这使得地球上的幸存者处于危险之中。这种危险的处境可能会导致这样一些情景，与那些科幻小说相比，这些情景更令人恐怖。未来，整个市区可能会被密封在一个塑料的圆顶屋中，圆顶屋的温度和湿度可以控制，电子过滤器可以保持屋内空气的清新，但世界变成了一个人造或实质上“不自然”的地方。让我们祈祷这种情景永远不要出现，人类与其去控制自然，倒不如与“她”达成协议，和平共处。

第八章　多么漂亮的戒指！

——衣服和物品的意义

我认为无生命物的天性是邪恶的，肥皂的飘忽不定、绳索的纠结缠绕、纽扣的转瞬即逝、袜带的蜿蜒盘绕和钩子的逃之夭夭，只为钻到它们那不幸的主人的头发中去。

——凯瑟琳·沃克（1840－1916）

玛莎的录像还能给符号学者提供更多的信息。譬如，我们看见谢里尔穿了一条迷人的红色短裙，上身配了一件花边衬衫。特德穿了一件优雅的深蓝外套，里面配了一件白衬衫，系着一条蓝色的领带。此外，特德在某一时刻所说的话值得我们注意："噢，多么漂亮的戒指，谢里尔！谁送给你的？""这是一枚友谊指环。"谢里尔答道，"我从14岁起就一直戴着它。"符号学者可能会问，我们对衣服、珠宝饰品如此依恋和讲究，这是为什么？更笼统地说，人们在人工物品上发现了如此重要的意义（正如我们在第三章中概述的那样），这是为什么？物品对人类生活具有多大的影响？俗话说"人靠衣装"，真的是这样吗？我们为什么要把衣服与仪式行为和谢里尔和特德之间的示爱行为联系起来？

衣服和裙子

假设你有一个20岁的兄弟，他在某家银行总部获得了一个重要的工作面试机会。在青少年时期，你的兄弟习惯于把自己装扮成哥特青年（Goth youth）。他明白自己必须以一种全新的面孔出现在面试中，所以决定向你

求助，帮助他能在那种场合中穿着得体。用符号学的术语来说，你的任务就是让他了解“服饰符码（着装规范）”，这将有助于他组建出一个“服装文本”，凭借这个文本，他能以一身得体的装扮出现在未来老板的眼前。正如你所知道的那样，符码要求他必须容光焕发；他应该穿一件白色或蓝色的长袖衬衫，衬衫上没有任何的图案，再配上一条合适的领带。应符码建议，他还应该穿一件灰色或蓝色的外套，再配上一条合适的裤子，最后，他应该穿一双黑色、最好是系鞋带的皮鞋。当然，他应该抹掉身上所有哥特青年的痕迹，包括化妆和文身。像所有符码一样，人们在选择和组合能指（各类服饰）时有一定的自主性，你弟弟在组建正式场合的服饰文本时，也有一定的自主性，但选择的范围并不大。他一定不能忽略了服饰符码的基本原则，因为如果他决定戴一顶绒线帽或穿一双运动休闲鞋去面试，他很可能走不进面试官的办公室。得体的服饰搭配不能保证他一定会得到这份工作，但至少可以让他进入那扇门。针对不同的场合进行服饰搭配，这是一个符号化的社会行为。

现在，让我们从性别入手，转换情景。假设这次是你的妹妹在银行总部获得了一个重要的工作面试机会。情况又是这样，作为一个青春少女，她习惯于把自己打扮得青春四射：鼻环、破洞牛仔裤等，像你弟弟一样，她请求你的帮助。在这里，符码建议她要选择合适的发型，避开她的新朋克发型；穿短袖衬衫，颜色要柔和，最好是白色的；再套上一件灰色或白色的外套，再配上一条合适的裙子；鞋子最好是高跟或半高跟的。与男性服饰相比，尽管女性服饰符码在组合（选择）时会有所不同，但二者也有许多相似之处。这也说明职业类型正在跨越性别的差异。在这两个例子中，服饰符码更多体现的是富有弹性或“不分男女”的特征。

服饰增强人体的生理机能（毛发、皮肤），以应对环境的波动，如天气的变化。从本义的层面来说，服饰是对这些机能的补充，如根据气候的变化增减衣服。但是在日常生活系统中，各类衣服却具有符号的功能，因此，它们以概念隐喻的方式被编进了各种服饰（“dress”来源于古法语“drecier”，“排列、组合之意”）符码中，这些服饰符码与这个系统中的其他符码互相联系在一起。

从转义的层面来看，衣服展示了个性（身份、性别、年龄、地位等），引导人与人之间的交流。对于完全不了解阿米什文化的人而言，阿米什男性所穿的蓝色或深灰色“穆策（mutze）”只是一件外套。但是在阿米什团

体中，蓝色表明穿衣者的年龄在 16－35 岁之间，而深灰色则表明穿衣者的年龄在 35 岁以上。同样，对于门外汉来说，俄罗斯的“卡尔巴克（kalbak）”不过是一顶红色的无边帽；对于居住在乡村的俄罗斯人来说，它曾经暗示戴帽者的身份是一名医生。

服饰符码包含无穷的意义。例如：在古罗马，只有贵族才能穿紫色的衣服；在宗教占据主导地位的文化中，男女之间不同的服饰符码是为了保持庄重。这样的例子还有很多。人们把衣服穿在身上，其目的不仅是为了提升形象，符合自己的审美眼光，也是为了遵照了文化模式，比如性别模式。在 20 世纪中叶以前，在西方文化中，女性不穿裤装。从本义和转义的角度来看，在一个家庭中，“穿裤装”的一定是男性。在 20 世纪 60 年代，随着社会角色结构的变化，女性也开始经常穿裤装，以承认这种变化。相反的情形却从来没有发生过。除了在一些特殊的礼仪环境中——如穿苏格兰裙子——在美国，男人不能在公开场合中穿裙子。如果穿了，他们就会被贴上“异性服装癖”的标签，这个标签包含了一种特殊的负面意义。

通过服装来辨别性别，这是世界上所有文化的特征。当孩子们开始意识到性别时，他们常常渴望体验异性服饰符码。孩子们试图在这种“异性服装期”获取一些体验，对自己的性别角色有更多的了解；孩子们“通过”服饰代码来确认异性的性别，从而了解异性，并将其与自己的性别身份作比较，进而更准确地把握它的意义。

服饰具有传递性别身份的能量，这一点在少男少女身上表现得尤为突出。在部落文化中，部落成员成年时所穿的衣服是由长者或部落首领决定的。在近代工业文化中，青少年得以独自创立自己的服饰代码。自 20 世纪 50 年代中期开始，年轻人服饰潮流发展史实际上是当代青少年的成长史。在 20 世纪 50 年代，紧身休闲裤、上托胸罩、短袜、比基尼，是标志女性成年的非正式服饰代码，相应地，机车夹克、休闲衬衫和紧身裤是标志男性成年的非正式服饰代码。嬉皮士流行的 20 世纪 60 年代，标志成年的中性服饰潮流包括破破烂烂、色彩斑斓的衣服，杂乱无章、五颜六色的长头发，邋邋遢遢、五花八门的人字拖等，强调对现有体制的反叛，强调自由恋爱、男女平等和生态和谐。在 20 世纪 70 年代，两种服饰符码出现了。一种被人们称作“迪斯科潮流”，约翰·巴德姆（John Badham）执导的电影《周末夜生活》（*Saturday Night Fever*，1977）就是这种风格的缩影；另一种与 20 世纪 70 年代末的朋克运动联系在一起。迪斯科公开提倡性爱、

享乐主义的成年仪式，那些闪闪发光的高档时装使这种仪式变得温和。但反对者认为迪斯科流于表面，反迪斯科潮流出现了，后被称作朋克。两者有着巨大的差别——朋克服饰符码的特征是原始、粗俗、颠覆性、危险。朋克们把他们的头发染得稀奇古怪、剪得奇形怪状；他们的服饰强调的是堕落和邪恶；他们使用各种各样的小道具（如鼻孔上挂着安全别针），这样做的目的是为了突出他们对主流文化的反感。他们戴链子、狗项圈（改良过的），穿黑衣服和军靴，他们的发型从光头换为看起来很野性、五颜六色的"莫西干"头。

在20世纪八九十年代，不拘一格、千差万别的服饰符码出现在年轻人中间，反映了当代社会中日益明显的多元化和基于年龄的巨大分别。与彬彬有礼、外表光鲜的预科生产生冲突的是以下这两方，一方是外表凶狠的硬摇滚乐手（破牛仔、皮靴、夹克和T恤），另一方看上去像痞子一样的"说唱歌手"（风雪衣、各式各样的耳环、特大号的布袋牛仔裤、不系带子的运动鞋、耳朵上挂着几个耳环）。到了21世纪，十几岁的男孩开始穿紧身裤、五颜六色的衬衫、把抹满发乳的头发弄成刺状；少女们则身穿绣花牛仔裤、低腰的蓝牛仔裤或布袋牛仔裤和背心，挎着带链皮夹——21世纪初的媒体人物都是这种装扮，如粉红佳人（Pink）、艾薇儿·拉维尼（Avril Lavigne）、鼓击乐队（the Strokes）、葡萄树乐队（the Vines）、白色条纹乐队（the White Stripes）和声音奴隶乐队（Audioslave）等。

青年人的服饰潮流是一种无声的语言，如嘻哈服饰符码的基本特征是"街头的粗野"和"不墨守成规"。这一点是显而易见的，穿着裤裆低至膝盖附近的裤子——这模仿了犯人的囚服（出于安全考虑，不允许犯人系皮带，强迫他们穿这样的裤子）。同样，他们的首饰（项链、耳环等）也往往散发出坚韧和危险的气息。但是，在21世纪初，当嘻哈服饰潮流成为时尚服装业的主流时，这种潮流也开始失去了它的巨大影响力和原有的象征意义。

对于那些被称作对抗或"主题"的服饰来说，某些衣物是其基本要素——符码是为了瓦解日常服装配件的固定意义，进而赋予它们一种"主题"结构。正如哥特服饰符码一样，黑帮说唱的嘻哈风格就是一个很好的例子。此处我们有必要对哥特服饰稍加阐述。作为朋克文化中一个独立的生活时尚流派，哥特文化出现在20世纪70年代末，最早可追溯到哥特式小说，这些小说以神秘、超自然的事件为中心，往往令人胆战心惊。故事

之所以被称作哥特式，是因为它们大部分都发生在阴暗的中世纪城堡中，神秘的走廊、地牢、塔尖为那些奇异事件的发生提供了理想的环境。在19世纪，哥特式小说的基本要素出现在其他类型的小说中，它们共同的特征是恐怖和神秘，就像当时的历史传奇小说一样，如玛丽·雪莱的《弗兰肯斯坦》（*Frankenstein*，1818），和艾米丽·勃朗特的《呼啸山庄》（*Wuthering Heights*，1847）都采用同样的叙述结构。

哥特青年一直借助服饰和音乐宣扬阴暗和恐怖，并以此作为他们的生活主题。要成为一个哥特青年，必须化妆，包括画黑眼线、抹口红、穿网袜（戳破或剪破）、蹬黑靴、染黑头发，就主流社会而言，所有的修饰都是为了烘托出一种潜在的恐怖气氛。当朋克歌手玛丽莲·曼森（Marilyn Manson）的音乐与哥伦拜中学的枪杀案（错误地）联系在一起时，他制造了一场极大的道德恐慌，之后，哥特式亚文化开始崭露头角。即便如此，哥特文化已经深入美国流行文化的骨髓之中。例如在影片《剪刀手爱德华》（*Edward Scissorhands*）和《乌鸦》（*The Crow*）以及安妮·赖斯（Anne Rice）的吸血鬼小说和九寸钉等乐队中，我们仍能看到哥特文化的影子。我们通常也可以在过去和现在的以哥特式、超自然和恐怖为主题的电视节目、好莱坞主流电影、化妆和服饰潮流中看到它的身影。不管人们是否意识到，哥特实际上已经变成了普通流行文化的无意识模式。

毫无疑问，当读者读到本书时，之前描述的潮流已经变得过时，无论服饰时尚如何“瞬息万变”，但有一点是确定的，那就是：它可能首先在年轻人中间流行，用于标记一种特殊的生活方式和精神面貌。

裸　体

可以这么说，在没有社会影响（当然，除非社会环境是裸体主义者集中营）的前提下，人类是唯一不会赤身裸体的动物。裸体是服饰的符号学对立面。人们出于庄重遮住生殖器，在大多数情况下，几乎所有的文化都认同这一点。即便如此，不同的文化对身体“裸露在外”的理解还是有着明显的差异。正如人类学家海伦·费希尔所观察的，雅诺马莫部落成员生活在亚马孙的热带丛林中，因为天气非常热，他们穿得极少，但即使在他们中间，如果拿掉妇女下身的遮羞带，她也会感到非常不舒服和极度痛

苦，就好像一位北美妇女被迫脱掉内衣时的感觉一样；如果男性意外地将自己的生殖器暴露在外，他会感到非常尴尬，就好像北美男性陷入到“裤子意外脱落”的困境中。①

显然，裸体充满了意义。我们以脱衣舞“艺术”为例。我们为什么去观看（或者想去观看）那些单纯以脱衣服露出生殖器——当然在女性脱衣舞表演中，也裸出胸部——的表演呢？在台下坐满了观众的环境中，“挑逗性的脱衣”行为首先具有仪式的性质。黑暗的氛围、固定的表演步骤，对演出中人体来回旋转模仿了性行为的预测，以及表演对观众的宣泄作用全都让人想到肉欲和生育崇拜仪式。除了对裸体的迷恋以外，没有其他动机可以解释这样的表演。

将裸体列入研究对象的符号学将解释为什么视觉艺术家大多迷恋裸体雕像及与性相关的表现形式。古希腊和古罗马男战士的裸体雕像，米开朗基罗充满力量的《大卫》（1501—1504）和罗丹的《思想者》（1888）都让人想起男性野蛮的性欲力量。另一方面，在历史上，女性的身体则被描绘为柔软、华丽和顺从，正如我们从著名的古希腊雕塑《米洛的维纳斯》中所看到的那样，《米洛的维纳斯》描绘的是阿佛洛狄忒，它是希腊神话中爱与美之女神（罗马神话中的维纳斯）。但人们对女性身体的认识总是模棱两可，正如我们在希腊神话中所看到的戴安娜形象一样，野性、勇猛的女性也一直存在。

当代人对色情材料的迷恋证明了我们把裸体当作日常生活系统的一个符码来迷恋。那些要利用这些材料，试图通过审查这些材料变成他人道德卫士的人，可能比大多数人对这种符码的转义能量更不知所措。对于符号学者来说，在性姿势或性行为中描述人的身体强有力地揭示了一种对裸体的迷恋。只有当这种描述被压制时，这种迷恋才变得可怕。

神圣和世俗

“裸体”这一话题把我们带到当代文化符号学研究领域中一个更重要的主题——不同文化中神圣和世俗的二元对立，一般具体解释为身体和灵

① Helen E. Fisher, *Anatomy of Love* (New York: Norton, 1992), pp. 253—254.

魂的对立。这种对立表现在仪式和象征中。[①] 譬如在许多宗教传统中，都有斋戒时期（如天主教的四旬期），但在此之前都有各种各样的狂欢期（狂欢节要早于四旬斋）。任何一种文化，尤其在某些文化中，性感地展示裸体与道德标准是背道而驰的，在理解这些文化时一定要谨记：双重维度是其内在的本质。

狂欢这个概念与它有着特别的联系。与狂欢相关的节日庆典是部落式的，受到人们的欢迎。在这些节日中，神圣就是“世俗”，所有好色的行为都可公之于众。在狂欢时，人们可以摧毁、解放、嘲讽所有权威、刚性和威严的事物。从根本意义上来说，哥特式服饰等青年文化主题服装是嘉年华式狂欢。违反或嘲讽社会规范的这些行为是天生的，反而检验了社会规范。实际上，通过嘲讽我们最终理解了那些规范的作用。这就是流行文化不会引发（并从来没有引发）政治力量对现存的道德标准进行严重地颠覆的原因。它并不具有真正的政治颠覆性，只是看似有而已。根据这个观点，轻佻女郎、朋克、哥特、黑帮说唱、艾丽斯·库珀（Alice Cooper）、Kiss 乐队、埃米纳姆、玛丽莲·曼森、脱衣舞演员、色情明星和其他“普通的违规嫌疑人”都是当代的狂欢模仿者，他们大胆嘲笑、模糊、戏仿权威形象和神圣的象征，把所有事物都拉低到平庸、粗俗的戏剧表演中。

狂欢理论（大家现在都这么称）宣称，嘲讽实际上形成了重要的对话，对话的一方认为说出生活中神圣的一面是人类唯一的崇高目标，另一方则想要嘲讽它。通过这种对话形式，我们直观地理解了生活的意义。它是对抗式的对话，在一个系统化的僵局中让神圣对抗世俗。它一直出现在人类的生活中。它如此地正常和普通，以致我们几乎不曾意识到它还牵涉到一些哲学和心理学术语。它甚至出现在交谈、闲聊，乃至我们的内心世界里。另外，它的身影也出现在戏剧艺术和叙事作品中，从戏剧、喜剧到摇滚音乐会和社会网站，它无处不在。狂欢属于流行和民俗传统，其目的在于批判传统习俗和理想化的社会仪式，展现看似疏离的不同行为层面的原始、直接的联系。狂欢派讽刺诗人、学者及其他人崇高的话语，它故意公然违抗官方和神圣的一方，如法官、律师、政治家、牧师等社会阶层。强调流行文化中的神秘主义是狂欢理论的另一个主旨，它也是哥特服饰固

---

① 在《神圣与世俗：宗教的本质》(*The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, New York: Harper Torchbooks, 1961)，米尔恰·伊利亚德深入分析了神圣与世俗的二元对立如何从总体上支撑了文化。

有的主题。古代社会和中世纪充斥着神秘主义。即便像13世纪意大利神学家圣托马斯·阿奎那（Saint Thomas Aquinas，1225－1274）这样卓越的学者，也相信神秘的象征力量。屋顶和墙上的动物雕塑、神秘动物雕塑和女性雕像都可追溯到数万年前。据估算，世界上已知最早的视觉手工品符号已有十三万五千年的历史。总的来说，即便某些习俗和手工品表明神秘主义仍残留在当代世俗社会中，如每日星座运程、幸运物和护身符的流行，有意省略高楼大厦的第13层（更确切地说，故意把13层当成14层），但对原始神秘主义的信仰已经从当代世俗社会中消失了。像哥特这样的团体信奉神秘主义（或神秘象征主义），对狂欢理论家来说已经不足为奇了。它本质上属于狂欢节或"世俗剧"，包括适当的装扮（黑衣服和化妆）和亵渎神灵的活动和仪式（如魔鬼崇拜仪式）。

把狂欢理论和文化研究结合在一起的是俄罗斯学者米哈尔·巴赫金（Mikhael Bakhtin），大约在1929年，他引进了自己的狂欢化理论。[①] 他提出，人们参加狂欢节，并非仅为把自己打扮成一个无名氏。相反，他们感觉自己是某个共同体的一分子，分享着一种独特的时空感。通过衣服和面具，个体以一种全新的身份出现，在这一过程中，他们的精神也焕然一新。正是通过这种狂欢化的身份，放纵的吃、放肆的笑、激烈的性行为让人们心中那些奇奇怪怪的想法得到了宣泄。人们在这些行为中发现了自己的真面目。

哥特派的黑衣服和妆饰包含着神秘主义的传统。黑色象征着危险、神秘、莫名其妙及其他神秘的意义。与其说哥特派的着装方式是一种单纯的魔鬼崇拜，不如说是一种甚为必要的应景行为。哥特派都是狂欢式的人物，他们穿奇装异服是为戏仿恐惧本身。此外，哥特派穿黑衣服，这样做的目的之一也是为了模糊性别差异。穿着这样混合两性特征的服饰，这也是古代神秘主义的习俗之一——体现在世界各地的神话和信仰系统中。

也许没有人比麦当娜更能标示出神圣和世俗在流行文化中的二元对立。真正的个人主义者、最原始的"物质女孩"，她一直都是狂欢化演员，到处炫耀自己的女性特征（见第三章），特别是在经典唱片《宛若处女》（*Like a Virgin*，1984）中，双重意义施加在她的名字上。从来没有人能

① See Mikhail Bakhtin, *Rabelais and His World* (Bloomington: Indiana University Press, 1993) and *The dialogic Imagination: Four Essays* (Austin: University of Texas Press, 1981).

够指使麦当娜成为怎样的人，只有她自己能够这样做。直白的歌词、鲜艳的装扮总是给人一种性感、独立而又让人震撼的狂欢假象，这当中混杂着性和宗教意味。她曾举行过一场演唱会“引人注目（spectacular)”，该词来自于拉丁文“spectare”，其意为“看”。麦当娜的引人注目非常像“脱衣表演”，她运用女性魅力来吸引“男女观众观看（窥阴)”。她把神圣和世俗混杂在《像个祈祷者》（*Like a Prayer*）这张唱片中，该唱片显然戏仿了《宛若处女》，一切都关乎表演，如同早期部落仪式一样，她把这两种精神维度融合到表演中，显示了它们之间的张力。

时　尚

服饰符码的话题让我们自然而然地想到了时尚。什么是时尚？为什么全世界都如此崇拜时尚？我们能在服饰符码的意义中找到这些问题的答案。直到不久前，时尚潮流还主要是贵族关心的事情，而普通人的服饰符码并不经常变化，变化幅度也相对较小。即便在中世纪和文艺复兴时期欧洲的上流社会中，衣服也是价值连城的贵重品，要小心爱护，可修改、反复利用和代代相传，他们比当代人还要珍惜衣服。实际上，直到 19 世纪工业革命后，这种模式才得以彻底改变，因为技术的进步使得布匹的生产和服装的制作要容易，价格也更便宜。

让我们简要地回顾一下本章开头所提过的服饰符码——西装，从中去考察时尚潮流的形成过程。这类服饰文本潜藏的信息当然是“成功人士的服饰”。这种信息是如何在文化中形成的？您现在也许猜到了，符号学者将从西装的历史中找出答案。

在 17 世纪的英国，保皇党骑士忠于国王查理一世，清教徒追随奥利弗·克伦威尔（Oliver Cromwell)，后者掌控了下议院，双方都想获得英国政治、宗教和文化的控制权，并就此展开了激烈的竞争。保皇党由贵族组成，他们表面上听从英国国教圣公会的教诲，但他们所嗜好的却是崇尚天赋和享受美好的生活。他们把自己打扮得花枝招展，穿着鲜艳的衣服，戴着羽毛帽，披着飘逸的长发。《三个火枪手》（大仲马，1844）和《大鼻子情圣》（埃德蒙·罗斯唐，1897）等小说，让保皇党浪漫的贵族形象永垂不朽。与之相反，清教徒却对炫耀和夸夸其谈很反感。克伦威尔的追随

者被称作“圆颅党人”，他们把头发理得非常短，禁欲，不允许穿轻佻的衣服。他们穿黑色的外套，露出里面白衬衫的衣领。圆颅党人希望通过服装传递出一种节制、朴实、严守道德标准的生活态度。

17世纪二三十年代，保皇党当权。在此期间，许多清教徒逃离英国，移居美国，并把他们的生活方式、严肃的行为和服饰符码也带到了美国。1649年，克伦威尔领导的清教徒击败了保皇党，并处决了国王。国王的儿子——查理二世逃到了法国，组建了流亡政府。此后的10年间，英国由清教徒统治着。他们反对各种纵欲和享乐，关闭让人堕落的剧院、审查书籍、严格执行道德法规，因为不能忍受如此清规戒律的生活方式，许多保皇党人移居美国。清教徒的殖民地建在美国东北部，而保皇党的殖民地则建在美国南部。1658年，随着克伦威尔逝世，清教徒最终被逐出英国政坛，举国上下欢迎查理二世的回归，这就是所谓的“复辟时期”，此后的25年里，英国又回到了崇尚绅士风度的生活方式中。此后的200年间，清教徒既不能担任政府和官办社企职务，也不能上大学，但他们一直在等待机会。无论政治风云如何变幻，他们从来没有偏离过他们那严厉的道德哲学和生活方式。

到了工业革命时期，清教徒终于抓住了复仇的机会。他们的节俭、用功、节制和勤勉——体现“新教工作伦理”的性格特征——使克伦威尔的子孙后代发了家致了富，并掌握了经济命脉。从那时起，英美文化就受到了清教徒工作伦理的影响，现代企业资本主义也源自那些伦理。努力工作、生活严谨和经济繁荣之间有内在的联系，这种观点在20世纪初已到处流传，现在依然是美国人世界观的基础。

西装就是现代版的清教徒服饰。低调的颜色（蓝、棕和灰色）正是商业社会所需的，它们以当代的形式反射出清教徒对颜色和装饰的担心和反感。穿夹克、戴领结、留短发都是显示严肃和自我否定的能指。20世纪60年代末至70年代初是流行嘻哈的年代，在嘻哈风格的影响下，办公室一度刮起了新绅士风。鲜艳的外套、高领套头衫、长长的头发、短络腮胡、尼赫鲁式上衣、（状似大奖章的）项链坠、胡须一度组成了非正统的服饰符码，这预示着企业资本主义的伦理观发生了巨大的变化。然而，在20世纪70年代末至80年代，随着60年代的绅士风被新清教徒势力所取代，这个服饰实验也以失败告终。清教徒的服饰符码再次流行于商界，只是细节上发生了细微的变化。现在，“怪异的计算机资本主义家”使休闲类的服饰

符码重新流行开来，穿牛仔和其他扮酷的服装去工作司空见惯，但清教徒伦理如此深入人心，以至于在工作场合中不允许明显偏离这种伦理观。虽然科技改变了人类的生活方式，但传统的西装是否真的会从工作场所中消失，还有待观察。

西装的故事显示出时尚是“修辞性话语”。因此，与其他任何话语形式一样，时尚的流行有许多内在的因素。譬如军装象征着爱国和集体主义；但是，如果在军队之外，它能传递出一种反主流文化的意味，是对民族主义思潮的戏仿。以蓝色牛仔裤为例，在20世纪三四十年代，便宜、结实的蓝色牛仔裤大批量生产，是蓝领们的工作服；而高级时装所用的材料是昂贵、精致的布料。早在20世纪50年代中期，当时的青年文化把蓝色牛仔裤看作自己着装规范的主旨。在20世纪六七十年代，蓝色牛仔裤穿在了那些提倡男女平等、人人平等的新一代年轻人身上。到了20世纪80年代，这种叛逆的意义已被人遗忘，同样的服装却代表着时尚。蓝色牛仔裤变得越来越昂贵、豪华和个性，出现在高级时装店中。今天，牛仔裤只是单纯的牛仔裤——男女老少在非正式场合中所穿的休闲服饰。像嬉皮士那样把牛仔裤看作平等的象征的观点现已苍白无力，至少从符号学的角度看是这样的。

玩　具

我们再回到谢里尔的友谊指环上。一个简单的配饰蕴涵如此深刻的意义（第三章简要地论述过），确实了不起。但是，对于符号学者来说，这根本不足为奇。任何人工制品都可视作符号，因此都蕴涵着意义。马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）提出，物品是人体和心智的延伸，人的肢体和心智能自行进化，人工制品反过来也会影响人类的进化。[①] 从创造一些基本工具到发明电脑，这些人工制品体现了人类的进步。社会的急剧变化归功于科技本身的特质。正如唐纳德·诺曼（Donald Norman）所提到的那样：“时间没有过多地改变人的生理和心理……而高科技却使人

① Marshall McLuhan, *The Mechanical Bride*: *Folklore of Industrial Man* (New York: Vanguard, 1951).

类世界日新月异。”①

文明肇始，物品就具有了重要的个体和文化意义，除了它们对人类的吸引力之外，再没有别的理由。考古学家根据自己在遗址中挖出的手工制品重建古代文化。他们能这样做是因为这些手工制品揭示了个体和社会意义，由此也延伸到社会结构。考古学家把自己在某一遗址中挖到的手工制品与这一遗址中的其他手工制品作比较，从而确立它在当时社会中所起的作用。这帮助他们重建了古人的日常生活系统。

我们以玩具为例来阐明人工制品与这个系统的内在联系。从外延来看，玩具是用来给孩子们玩的物品，但玩具的内涵绝不仅仅如此。在北美，没有什么比1983年的圣诞购物节更能说明这一点，文化历史学家现在经常把圣诞购物节形容为椰菜娃娃圣诞节即溯源于此。当时的很多父母为了让他们的女儿能得到一个椰菜娃娃，不惜倾其所有。黄牛党刊登分类广告，突如其来地销售这种已经脱销的玩具，售价高达成百上千（甚至成千上万）美元。大人在玩具店前排起长龙，只是为了抢购店里剩余的椰菜娃娃。如此简单的一个娃娃为何会引发顾客集体疯狂抢购？符号学者的答案就是这些物品具有巨大的内涵能量。这些内涵能量是何物？每个椰菜娃娃都附带了“领养证”。每个椰菜娃娃有自己的名字，他们的名字是与佐治亚州1938年颁发的出生证随机匹配的。这与人类的取名方式一样，也使娃娃具有了人性（第二章提到过）。由于电脑技术的发达，椰菜娃娃千人千面，各不相同，这更加突出了它们的“人形”。就像一切有名字的物品一样，在孩子们的心中，娃娃变成了有生命的物品，娃娃成了“人类的符号”，难怪它们会引发如此疯狂的购买热潮。孩子们领养了一个真正的孩子（至少在他们的想象中是这样的）。此外，玩具供应商和制造商要求领养者必须签字画押。孩子们还能有更多要求吗？

椰菜娃娃事件所蕴涵的符号化过程是“拟人主义”，即把人的特性赋予无生命的物品。赋予娃娃人形，并不是北美人的创举。正如前文所提过的，某些社会的人们认为，伤害与某人相似的娃娃，就能打击到这个人。椰菜娃娃的疯狂抢购实际上是这种古老信念在当代的体现，人类学家称其为“万物有灵论”，或认为每个物体都有一个内在的灵魂（第三章有论

① Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things* (New York: Basic Books, 2002), p. xiv.

及）。1871 年，英国的人类学家爱德华·泰勒先生（Edward Burnett Tylor，1832—1917）提出宗教起源于万物有灵论。[①] 根据泰勒的观点，原始人认为灵魂是人类和物体生命的起因。对于原始人来说，生命体和物体的不同仅在于灵魂的深浅，而非灵魂的有无。

在 18—19 世纪的工业革命之前，大部分人都生活在农耕社会中。人们认为，刚度过幼儿期的孩子能分担一定的工作量，这种工作往往与农活联系在一起。因此，儿童与成年人的角色并没多大区别。社会把孩子定位为矮小体弱的成年人。实际上，在中世纪和文艺复兴时期，图片中的“婴儿”和“儿童”看上去更像侏儒。在工业革命时期，经济活动的重心由农村转移到了城市。这引发了一种新的社会秩序，在这种秩序中，孩子们不必承担之前的任务，而是承载了一种新的观念，更确切地说，是新的“神话”。它们认为，孩子与成人有着巨大的差别，他们的成长离不开学校和游戏，并制定且通过儿童劳动法及规定儿童公共义务教育。孩子们远离了残酷的工业性工作，拥有了更多可以自由支配的时间。因此，玩具的批量生产，是为了帮助孩子们在没有父母的陪伴下从事游戏活动。

从那以后，玩具与童年密不可分，它揭示了成人与孩童相互联系的方式及他们想灌输给孩子一个什么样的价值观。正如一家大型玩具连锁商店的标志所宣传的，“玩具就是我们（*Toys 'R Us*）”。明白了玩具的表意能量之后，玩具制造商想让玩具基本满足父母的要求，玩具代表了父母对儿女的期望：益智玩具制造商服务的对象是重视孩子学习的父母，音乐玩具制造商服务的对象是重视孩子音乐天赋的父母，娃娃制造商服务的对象则是重视孩子教养的父母，等等。另一方面，与专门为他们准备的玩具相比，一般来说，孩子们似乎更喜欢屋子里的物品。成人对玩具的迷恋也是一个清楚的符号，在我们的文化中，“年幼”和“年长”之间的代沟越来越模糊。玩具被设计成对于成年人来说具有多重意义的物品。现在，成人也喜欢童谣、漫画和电影主人公，如蝙蝠侠和超人等，严格说来，这些都是儿童的玩意儿！玩具还是给孩子们设计的，但儿童却不像过去那样天真、幼稚，成人也不像过去那样成熟、懂事。

① Edward B. Tylor，*Primitive Culture*（London：Murray，1871）.

技 术

社会在制造物品时所使用的方法和工艺统称为“技术（technology）”，它是由希腊语“tekhne”和“logia”组合而成的，前者指的是“艺术”或“工艺”，后者为“逻辑系统”之意。尽管它是文化的产物，但它最终成了决定文化发展、转变传统表意系统的关键性因素，经常会产生意想不到的社会效果。它既具有创造性，又极富破坏力。

最早已知的人工制品是在非洲、中亚和欧洲等地发现的制斧燧石，这些燧石可追溯到公元前25万年左右，它们标志着石器时代的开始。最早的工匠是游牧猎人，他们用边缘锋利的石头切割食物、做衣服、搭帐篷。到了大约公元前10万年时，原始人的坟墓中出土了石斧、石铲、石刀和其他石器。并不是只有人类才使用工具，其他动物也在使用它们，但人类利用工具制造其他工具的能力使得人类的技术不同于动物的技术。

技术史上最伟大的发明也许是火的使用。燧石碰撞硫化石能产生火苗，使远古人类可以随心所欲地生火，也就摆脱了维持和延续自然火源的束缚。除了最常见的取暖和照明之外，火还可以用来烤制陶壶、制作耐热器皿以烤食物、酿酒和发酵食物，这些器皿后来发展成可以炼金属的熔炉。难怪普罗米修斯神话是关于盗火的神话。故事一开始，众神之神宙斯密谋通过剥夺地球上的火种来消灭人类，提坦神（前期的巨神家族）之一——普罗米修斯为人类偷来了火种。为了惩罚他，宙斯将他锁在偏远的高加索山的山顶上，一只鹫鹰每天去啄食他的肝脏，每天晚上他的肝脏又会复原。普罗米修斯一直遭受这种折磨，许多个世纪之后，英雄赫拉克勒斯杀掉了这只鹫鹰，把普罗米修斯（暗指技术）解救出来。

早期的科技并不仅以实用工具为主。例如，把彩色的矿物质粉碎成颜料，作为化妆品装饰人体或作为饰品装饰其他物体。原始人也学习到，把某些物质反复敲打后投人火中烧烤，它们就不会裂开。金属去应力技术的发明标志着人类最终走出了石器时代。大约在公元前3000年，人类发现，将锡和铜合金后可生产出青铜。青铜不仅可塑性比铜高，而且有更坚硬的刃，适合铸成剑和镰刀等工具。尽管在底格里斯河和幼发拉底河上游叙利亚和土耳其的山麓小丘中发现了古代铜矿，但古代最大的铜矿却出现在克

里特岛屿上。随着造船业的发展，船只逐渐能够运载这种极为珍贵的资源，在青铜时代，克里特岛的克诺索斯变成了富裕的矿业中心。人类另一个重要的文明进程是从游牧狩猎文明向农耕文明转变。农业社会出现在公元前 1 万年左右，也就是离现在最近的冰河时代末期。它们分布很广，从东南亚到墨西哥都曾发现过它们的足迹。最著名的农业社会出现在温暖、富饶的底格里斯河和幼发拉底流域附近的美索不达米亚（现在的伊拉克），这片疏松的新月形沃土十分有利于植物的生长，丛生的树木都可用作柴火。

以上简要地回顾技术的发展史，目的还是为了证明麦克卢汉的观点：科技改变了文化的进程和人们的世界观。为了证明这个理论，我们举一个简单的例子，那就是 1286 年时钟的发明。这个发明意味着，从那时起，人们的生活不再单纯地依靠太阳的东升西落和四季的更替。这个精密测量时间的仪器使得人们能更精确地安排时间和生活。这个事件的影响延续至今。我们根据精确的“时间能指”安排我们生命中的每一天、每个星期，甚至我们的一生，而在时钟出现之前，这一切都是无法想象的。譬如，在 868 年，“我们 8:30 见”这句话毫无意义，那个时代的人们或许会说：“日落之时我们碰面”。现在，从安排上课时间和影片上映的时间到婚礼日期的敲定，所有的一切都要以时钟为准。

19 世纪和 20 世纪，人们发明了电话、留声机、无线电、电影、汽车、电视和飞机，这些发明几乎赢得了全社会对技术的普遍认同。随着高科技产品的批量生产，大规模使用这些产品已是家常便饭，而且大规模消费本身也成了一种生活方式。但不是所有的人都认为这一社会产物是人类的福音，自 20 世纪中叶以来，许多人反对的正是这种消费至上的生活方式及其引发的世界观，认为这种生活方式降低了生活质量。持此观点者表达了他们的价值取向，所有的人都必须认识到：地球的资源是有限的，人类生活必须以控制工业发展、城市扩张和能源滥用为原则。

巴比奇星系

自印刷术出现以来，还没有哪项发明像计算机这样给人类社会带来如此大的变化。计算机已经开始改变人类知识存储的方式——从纸质存储转

向电子存储。现在，衡量信息存储的标准不再是页数，而是千兆（G）。普通的台式计算机能存储成千上万本书。它们只要花费几秒钟的时间，就能借助网络检索信息。

根据某些文化分析学家的观点，计算机可能已经取代了书本，就像文字记录取代知识的口头流传一样。从建立宇宙模型到发布天气预报，计算机几乎成了每一个研究领域和商业领域的必备工具。电脑的使用开辟了许多新的预测领域。万维网的资源系统真正把世界连接成一个巨大的信息数据库。麦克卢汉把印刷时代称为“古登堡星系”；实际上，我们不再生活在“古登堡星系”中，而是生活在“巴比奇星系”中，这个新词是根据19世纪英国数学家查尔斯·巴比奇（Charles Babbage，1792—1871）的名字创造的，他创立了现代数字电脑的基本原理。

生活在巴比奇星系的当代人更倾向于从屏幕而不是从书本上获取知识。只要指尖敲击键盘，世界各地的书籍就能尽收眼底，纸质书本作者的神秘性也开始消解。因此，作者的身份也发生了彻底的转化。记者、学生、教师和更多专业人士可以在笔记本电脑上撰写他们的文字文本，即便相隔千山万水，双方也能通过电脑交流。许多人在家工作，通过电脑和他们的同事交流。

电脑也引入了一种新的撰写文本和阅读文本的形式，被称作“超文本性（hypertextuality）”。从能指的角度来看，纸质阅读（即破解这张纸上客观存在的符号）是一个线性的过程，因为它的构成元素是特定意义系统（如小说、字典）格局中的词语及词语组成的句子。纸质文本中每一个具体符号的信息必须通过手动方式查找：譬如，假设你想进一步了解书中的某一条注释，你就必须借助另一本纸质书或向别人请教；当你想知道某个词在文本中的意思时，你也必须借助另一本纸质书或向别人请教。字典正好能提供帮助。

电脑通过使用超文本大大简化了这项任务。“超文本”一词出现在1965年，创造该词是为了描述文本间的相互链接系统，在这个系统中，使用者能从一个文本跳到另一个文本。它出现的前提条件是“超链接”的发明——文档中的某部分与其他相关的文档链接在一起。点击超链接，使用者立刻就能跳到另一个已建立链接的特定文档中。网页就是通过这种方式设计而成的，它所使用的语言是一种简单的计算机语言，被称作HTML（超文本标记语言）。一系列指令“标签”被植入程序文本，当使用者通过

网络浏览器浏览这些网页时，它就能控制页面和网页的操作方式。作为显示图像的指令，标签决定了字体或行动，同时也可用于链接其他的网页。

与纸质文本的线性结构恰恰相反，超文本性允许使用者可无视该主题的现存次序，浏览相关的主题。根据文档的属性，链接通常是超文本文档的作者和使用者共同建立的。如网络上某篇文章中含有“语言”一词，它的链接“导航”可能引导使用者打开“国际音标”、“语言学”或“语言抽样”等页面。作为计算机的常规特性，超文本性最早出现在1987年，那时苹果公司开始把一种叫作“超媒体卡系统”的新程序配置到新生产的机器上。这是第一个提供链接功能的程序，允许使用者通过敲击键盘或点击图标在电脑上不同文件中来回转换，浏览正文和图像。到了1988年，计算机内置了光盘播放机，CD光驱开始进入电脑市场。

阐释一个文本包含了三种认知过程。首先，它需要从能指的层面理解文本具体内容的能力，换句话说，就是破译词语、图像等符号的能力。只有了解了文本中所有符码的人，才能完成这个过程。如果这个文本使用的是芬兰语，为了从芬兰语中找到“解释义（一种特定的意义）”，解码者必须懂芬兰语、概念性隐喻等，这些概念性隐喻再现了芬兰语的叙述模式。其次，必须知道意义如何在文本中展开，也就是说，文本如何通过一系列内部和外部符号化过程（本义、转义等）形成意义。这就需要阐释者了解文化符码。这是所指的层面，它暗含着这样一个问题：“这意味着什么？”最后，各种情景因素进入到这个过程中，进而限制了阐释者。阅读文本的动机、目的等决定了每个阐释者的读后感。站在全球的角度来看，这种文本阐释过程是客观“事实”。因为超文本能同时在这三个过程中转换，实际上，计算机屏幕上的超文本结构构成了一种“镜像模式”，这种模式包含了人们对各类文本的处理方式。[①]

生活在科技社会中，面对电脑革命带来的惊人成就，你会情不自禁地发出钦佩和赞同之声。但我们对计算机盲目的相信其实无异于其他形式的万物有灵论。电脑是“现代人”最伟大的科技成就。作为人工制品和手工艺品的制造者，人类最终制造出越来越具有类人特性的物品。这也体现了人类一个古老的愿望。苏美尔和巴比伦神话通过黏土动画的方式叙述了生

① 乔治·P. 连多（George P. Landow）的《超文本3.0：全球化时代的批评理论和新媒介》（*Hypertext* 3.0：*Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*，Baltimore，Md.：Johns Hopkins University Press，2006）对超文本性作了深入的分析。

命的出现。古罗马人痴迷于小机器人，因为它能模仿人体模式。而到了玛丽·雪莱的惊悚小说《弗兰肯斯坦》（*Frankenstein*，1818）出版时，机器人将进入人类生活的想法震惊了现代人的想象力。自 20 世纪首个十年起，人类一直在探索有生命力的机器，它已经捕获了许多影像制作人的想象力。电影中的机器人和人形机器似乎比人类更伟大。因为发明了这些先进的机器，人类为自己的能力感到骄傲，我们觉得自己今非昔比，似乎能控制一切。但这仍存在着一定的风险。我们容易忘记自己远远强于机器，因为想象、敏感、直觉和感伤等感觉将一直与我们的血肉之躯同在。

第九章　艺术源于生活

——人类的艺术属性

艺术不是在学院里教成的。是人们亲眼所见的东西，而不是听人传授的东西造就了艺术家。真正的学校是大街。

——奥斯卡·王尔德（1854—1900）

玛莎的录像仍有其他一些片段，能直接引发符号学者的兴趣。例如其中一个场景，谢里尔拿出了一张照片，骄傲地展示给自己的爱人，照片上是她自己雕刻的一座雕塑。特德用崇拜的目光看着照片，赞叹道："好漂亮啊！谢里尔，我不知道你竟然这么有才华！""我一直热衷于绘画和雕刻，"她答道，"常言道：艺术源于生活，对于我来说是这样的。"符号学者也会完全赞同这个观点。

对于人类来说，艺术创造是独一无二的。绘画、欣赏图画、制作音乐、跳舞、上台表演、写诗确实是人类卓越非凡的能力、高深莫测的天赋。艺术不仅能愉悦人，还有助于我们深刻地反思人类的生存境遇。符号学（及其他学科）的分支——专门研究人的反应的学科被称作"美学"；与艺术阐述相关的分支叫作"阐释学"。这两个学科研究的是人对声音、形式、话语的反应及这些反应引发的情感方式等现象。

艺术是什么？

艺术是人类生活中如此重要的部分，因此，我们在给它下定义时，不可能把艺术与生活剥离开来。任何一种文化都拥有自身的全部艺术形式。

艺术表达了人类所有的情感和精神信仰。它毫无争议地证明了维柯所称的“想象力”的存在及人类欣赏艺术作品的内在能力。虽然没有人能准确说出原因，但每个人都会爱上一些固定的曲目、几首诗歌和某些特定的舞蹈形式等。人们可以看、听、触摸艺术作品，用不同的方式体验它们；艺术能给人带来愉悦，激活感官，鼓舞人心。艺术流传下来是因为它极其珍贵，人们能超越时代的界限感知它，并且它与人性息息相关。艺术是每个人都熟悉并能识别却又无法用语言来定义的东西。

“艺术（art）”一词源于拉丁文“ars（技能）”。从某个层面来说，艺术是人们表演特殊动作的技能，比如培植花木技能或精湛的棋艺。这就是我们把这两种技能称作“园丁艺术”和“国际象棋艺术”的原因。艺术给艺术制作者以及观众以情感和智力上的双重体验。在古典与中世纪时期，诗人和其他从事脑力劳动的作家的地位通常要高于从事“体力劳动”的演员、舞蹈演员、音乐家、画家和雕刻家。从文艺复兴时期开始，人类所有创造性的劳动都受到了重视，视觉艺术和表演艺术逐渐获得了更为广泛的认可和更高的社会声望。现在，所有的艺术种类都被视作重要的人类成果，所有的艺术家都是世界上最杰出的公民。

传统的艺术既有实用功能，又有审美功能。但是，在18世纪，较前人老于世故的民众将纯审美艺术和纯实用艺术区分开来。“高雅艺术”（法语为“*beaux arts*”）——文学、音乐、舞蹈、绘画、雕刻和建筑——最终与“装饰或实用”艺术区分开来，后者包括制陶技艺、金属艺术加工、家具打造、挂毯纺织和搪瓷，这些后来都被降级到“手工艺”行列中。但是，从20世纪中叶开始，手工艺、非西方的民间传统得到了更多的认可，这些认可渐渐模糊了上述划分，这两大类别再次具有了相同的艺术价值。

鉴于许多史前绘画似乎象征了仪式或某类意义重大的事件，因此，艺术可能产生于仪式。文艺复兴时期的艺术家既是个人主义者，又是古怪的创新者。从那之后，所有的艺术家都可以随心所欲地创作——在画廊中展出，在公开场合表演，被庶民传阅等。在古代文化中，艺术属于仪式和巫术，凭借某种富有创造性的行为来取悦神，它一般由团体成员集体创作和表演，而不是由专业人士独立完成。艺术是匿名的，因为它属于大众。北美土著文化中的艺术仍被视作团体仪式的一部分，这些仪式是用来祈祷丰收或庆祝生命中的一个重大事件，如新生命的诞生等。

即便在当代科技文化中，艺术仍折射出仪式的含义。在演奏古典音乐

时，观众会表现出一种仪式上的沉默与寂静；另一方面，在参加摇滚音乐会时，观众必定随着节奏大声叫喊和摇摆，这些都带有仪式的意味。把画挂在艺术画廊上，是期待参观者作出自己的评价，而在城墙上涂画则是期待大众的参与（涂鸦、评论、修改等）。在最早的城邦中，艺术是为了装饰公共广场，雕塑是为了坚定集体信念，墙雕是用来纪念各种意义重大的事件，墙画则是鼓励参观者各抒己见。自文艺复兴起，个人署名艺术开始流行，然而，匿名、自发型艺术的历史更为久远。在公众场合，艺术愿意接受参观者的“投稿”。而在画廊中，阐释的焦点是单个艺术家的创作目的，参观者对画的任何“阐释”都将有损原貌。

考古学家认为视觉艺术的起源可追溯到旧石器时代（前 20000－前 15000）。西班牙阿尔塔米拉山洞的岩壁上画了一头野牛，这幅著名的壁画是人类历史上最早的艺术作品之一。它的含义至今还是一个谜，但是它的艺术特征比较容易辨别。它不是简单地复制一头野牛的形象，而是刻画出一头动态的野牛，好像受到了惊吓，也许想要避开某人或某些事物。这是反思式的再现手法：在阐释事件时，试图从特殊的角度赋予人生某种更为广泛的意义。

美国哲学家苏珊·朗格（Susanne Langer）富有洞察性地指出，艺术的力量来自于它作用于我们的感知和情感。它是“情感形式”的表现。我们在欣赏艺术作品时，不是把它看作单个孤立的事件，而是把它看作一个完整的情感形式，它与生活事件密不可分，然后在这种完整性中理解它。不管怎样，如何理解艺术品的含义迫使我们去分析它感动我们的原因。无论我们怎样解释这种艺术体验，它仍然以某种方式凌驾于我们的分析之上。你可以把贝多芬《月光奏鸣曲》（*Moonlight Sonata*）的第一乐章解释为以 C 小调为基准的和声和曲调音型。只有在分析月光曲的结构时，你才能注意到音调与和声，并把它看作整部作品的构成部分。而当你把它当作一种艺术表演来欣赏时，你很难注意到这些元素。你只会从整体上去欣赏它，这正是情感触动所在。事实上，没有任何艺术理论是可行的。此外，朗格进一步提出，因为它的情感性，伟大的艺术能持久地陶冶人类的情操和改变文化的性质。它真的是一面“灵魂的镜子”。在米开朗基罗雕出了《大卫》、莎士比亚写出了《李尔王》、莫扎特谱写了《安魂曲》、贝多芬创作了《第九交响曲》等之后，人类历史的进程被永久性地改变了。这些伟大著作的精神意义和美学效果常常能跨越时间和文化的界限。它们似乎绘

制出了全人类共同的精神蓝图。

我们需要对“审美”这个词做一点解释。它的字面意思是“用所有感觉来认知”，更笼统地说，它指的是美感或富有意义的情感。世界上第一个通用的美学理论是由柏拉图提出的，他认为，现实由理式构成，人类无法感知它，而艺术作品就是对那些形式的模仿。他提出，形式已经存在于这个世界上，艺术家的职责就是使之具体化。例如人的形状已经映照在大理石上，但只有雕刻家的眼睛才能看到这一点，并亲手把它一刀一刀刻出来。如果这个形式引起了参观者的共鸣，则艺术家从事物中提取了理式（或富有意味的形式）。由于害怕艺术蛊惑人心的力量，柏拉图想把一些艺术家从他的理想国中赶出去，因为他认为这些人的作品鼓吹邪恶、懒怠，煽动极端的行为。亚里士多德也把艺术看作形式，但他不是按照柏拉图的方式来阐释艺术。对于亚里士多德来说，艺术的职责就是通过模仿自然界，完成自然界不能完成的使命。艺术家把形式与物体（如人体或植物）分离开来，再把形式强加在另一种物体如油布或大理石上。这样，模仿就不是完全复制物体，而是对物体某一方面进行特殊的阐释。因为亚里士多德认为，幸福是生活的宗旨，他坚信艺术的主要功能就在于愉悦人心。亚里士多德的《诗学》（*Poetics*）阐释了戏剧艺术的规律，在这部伟大的著作中，他提出，悲剧能轻易激发人的怜悯和恐惧，在他看来，这两种情绪是病态的，当戏剧落下帷幕时，观众的这两种情绪得到了净化。亚里士多德称其为“卡塔西斯（catharsis）”，卡塔西斯能使观众的情绪得到缓解，从而更容易获得幸福。

3世纪的哲学家柏罗丁（Plotinus，205－270）出生在埃及，在亚历山大接受了哲学的熏陶，他也强调了艺术的重要性。在他看来，艺术比平常的实践更能解释事物的本真，进而把人的精神从日常琐事中解脱出来，提升到对普遍真理的思考。根据柏罗丁的观点，当灵魂通过艺术与神合为一体时，这些神秘的瞬间是生命中最宝贵的时刻。

在中世纪，艺术的功能是为宗教服务。教会雇佣视觉艺术家和剧作家来创作艺术脚本，其主题是赞扬基督的伟大。选择艺术家这个职业取决于当时的社会风气，而不是外人难以理解的艺术天分。像其他人一样，艺术家通常是子承父业。正是在文艺复兴时期，艺术才重新获取更多的世俗角色。文艺复兴也没有强调艺术家和科学家之间的差异。实际上，很多人两者兼是，如达·芬奇（Leonardo da Vinci，1452－1519）既是一个画家和

作家，又是一个科学家。在西方启蒙运动和浪漫主义运动之后，两者的差别出现了，艺术家和科学家处于对抗的状态中。但符号学者认为这是一个谬论，因为两者都是“意义的探索者”，他们都试图把这个世界描绘出来，并把他们的体验以自己特有的方式传递给他人。

艺术家被视作奇才，他只受制于自己的创造力，不再接受文化的摆布，这种观点正是浪漫主义的产物。传统上，艺术家被视作社会的雇员。例如苏美尔的神父和文艺复兴时期的王孙贵族给专业艺术家提供充足的物质来源，以确保他们能够舒适地工作。即便是这些艺术家的艺术作品，实质上也受制于社会需求和社会环境。浪漫主义运动大约从 1800 持续到 1870 年，它大大地改变了这种状况。浪漫主义崇尚主观性和激情，个体艺术家的作品被视作自我生命的体现。从这个时期开始，我们一直把艺术的自由、原创性和自我表现性放在首位。

表演艺术

表演［拉丁文“per（通过）”＋“forma（形式）”］的字面意思是与观众面对面地进行艺术形式的交流。借助一个凸起的舞台，表演在空间上非常突出；它们经常使用道具和配件，如化妆、面具和各种手工艺品；它们出现在提前安排好的环境中（会提前组织、安排日期和做好准备）；它们有开头和结尾；它们通过结构化的顺序有序地展开（例如戏剧中“幕”），也会为观众的参与互动而进行调整。

从一开始，表演就是为重大仪式服务的，并具有一定的社会功能：帮助人们反思文化的价值和目标，对它们发表评论，传递神的旨意，等等。有一种表演艺术被称作“戏剧”，它恰好与文化同时出现。戏剧表演艺术再现了自然或社会生活中的某些事件，包括演员和空间位置，如凸起的舞台，观众围绕着这个舞台观看和聆听表演。“戏剧（theater）”一词既指表演本身，又指演出的地方，因为舞台和剧本相互交织在一起。表演包括语言和动作，也可以是纯动作。更确切地说，后者应称为“舞剧（pantomime）”，或单独由面部表情和肢体语言完成的表演艺术。舞剧常常是戏剧的基本构成要素。因为在古希腊和古罗马的露天剧院中，观众可能听不到演员的声音，但可以看清演员的动作，因此动作是重要的表演艺术形式。

在音乐和歌队的伴奏下，古代的演员运用固定的动作和面具来刻画人物形象。

最常见的西方戏剧艺术是“戏剧（drama）”，该词源于古希腊词“dran”，意思是“去做”。西方文明中最早的伟大戏剧是古希腊埃斯库罗斯（Aeschylus）、索福克勒斯（Sophocles）和欧里庇得斯（Euripides）的作品——这些戏剧作品所讲述的生活意义不比哲学家少。大部分人认为，戏剧起源于宗教仪式和实践（已论述过）。首先，在公元前16世纪的古希腊，戏剧变成独立的表演艺术。希腊剧作家的剧本来自于神话和传说，但是他们的目的并不是要单纯地照搬神话故事，而是为了刻画人物的悲剧命运。现存最古老的喜剧是古希腊讽刺家阿里斯托芬的作品，他把神和社会名流通通讥讽了一番。几个世纪后，新兴的基督教会批判古代的戏剧亵渎神灵。公元476年，随着罗马帝国的灭亡，古典戏剧淡出了观众的视线，取而代之的是“礼仪剧（liturgical drama）”，它以圣经故事为基础，到15世纪，逐渐演化成由专业演员表演的“道德剧”。

现代戏剧的根源可追溯到文艺复兴时期佛罗伦萨的政治家和作家尼克罗·马基雅弗利（Niccolò Machiavelli）创作并登台表演的《曼陀罗花》（*The Mandrake*），这部戏剧复兴了滑稽剧这一戏剧类型。不久，在意大利北部出现了一种被称作“即兴喜剧（commedia dell'arte）”的戏剧形式，它强调的是即兴创作和表演。扮演日常角色、借助面具、外形高大的即兴喜剧演员做出各种滑稽的举动来逗乐观众。观众一眼就能认出这些角色——好色、狡猾的阿莱基诺（丑角哈利昆）戴着一个塌鼻子的黑面具；容易上当受骗的傻老头潘塔隆内把自己打扮得很年轻，他穿着紧身的土耳其服装，希望能迷倒年轻女子；大腹便便的坏蛋普尔钦奈拉为了满足自己的贪欲，策划了种种可耻的阴谋等。尽管有些政府委员想审查和规范这种戏剧形式，但即兴喜剧中的角色如此地深入人心，以致他们最终被纳入到传统戏剧中。

戏剧能够产生强大的精神力量。以20世纪40年代末塞缪尔·贝克特（Samuel Beckett，1906—1989）的《等待戈多》为例。《等待戈多》“反向模仿”了道德剧的剧本，道德剧把生命描绘为“精神之旅”，认为世界是上帝为人类而造，人生的目的在于寻找回到天堂之路，在道德剧中，人类的行动围绕上帝的计划和旨意而展开，因为只有这样，才能确保自己永不消亡。

贝克特的《等待戈多》是一部令人困惑的道德戏仿剧。贝克特的世界中只有虚无，人生毫无目的。生命拼贴了各种无意义的行为，直到死亡，然后再回到虚无。该剧的中心是流浪汉，他们的周围是空荡荡的四野，他们在平庸中虚度光阴，这让人想起即兴喜剧演员或马戏团的小丑。流浪汉弗拉迪米尔（Vladimir）和埃斯特拉贡（Estragon）似乎注定永远重复无意义的动作和语言。他们互相对骂，想过自杀，缅怀无意义的过去，他们互相威胁要离开对方却又离不开对方，他们常常做出各种傻事，他们一直在等待一个名叫戈多的神秘人物，但戈多从未出现过。一对陌生夫妇，波卓和幸运儿，出现，消失，再出现，最终消失。波卓用鞭子威胁幸运儿，就好像幸运儿是一匹正在干重活的马。幸运儿用脚踢埃斯特拉贡。幸运儿疯狂地大声戏仿哲学演讲，两个流浪汉为了阻止幸运儿的喋喋不休，把幸运儿扑倒在地。他们永无休止地空谈，毫无希望地等着戈多。他们的对话暗中尖刻、辛辣地讽刺《圣经》。舞台上有一棵光秃秃的树，让人不禁想起圣经中的生命之树，这带有很强的讽刺意味。他们讨论微不足道的神学话题，像这样的对话还有很多，直到戏剧结束，最终也没有讨论出个所以然来。这部戏剧的主旨是清晰的：生命是无意义的，生活就是一场不折不扣的闹剧，能满足人类愿望的上帝是永远不会出现的。

贝克特冰冷的笔调让我们沮丧，荒谬的是，它似乎恰好否定了我们对意义的寻找。带有讽刺意味的是，我们被人牵着鼻子走，对最基本的信念也产生了怀疑。贝克特的剧本激励我们思索，“请让上帝存在吧！”我们可能会遭到谴责，因为我们也在等待戈多，理智告诉我们上帝的存在是荒谬的，但内心深处似乎有一个声音在告诉我们：生活充满意义。这就是戏剧的奥秘。古代的悲剧描写的是人与神之间神话般的斗争。中世纪道德剧描述的各种行为和主题，是为了告知芸芸众生如何在神的旨意下生活。贝克特等剧作家抓住了现代人的焦虑——对虚无的恐惧，所有这一切都激励我们不遗余力去寻找意义。

《等待戈多》质疑了传统戏剧对必然性和真理观的假设。它挖苦语言，认为语言仅仅是相互指称。它解构了古典戏剧，因为后者的故事和人物来自神话和遥远的历史。古代戏剧的宗旨是肯定人性在人类社会中的地位及个体行为的影响。古典戏剧中的演员穿着日常服饰，戴着大大的面具，动作和手势庄严、正式。情节强调的是超自然因素，描写的是人与神如何抗争、相互制约及最终从彼此身上获知生活的意义。《等待戈多》批判了这

种戏剧。古代的戏剧认为生活充满了形而上的意义，而《等待戈多》则认为生活是竹篮打水一场空。

音乐艺术

音乐在所有社会中都发挥了作用，它拥有各种不同的形式，具有鲜明的地域或历史特征。像任何艺术形式一样，音乐也很难定义，但大部分人都可以辨别出音乐，在判断某些声音是否属于音乐时，人们基本能达成一致。世界上所有伟大的音乐作品都超越了时间的界限，被人们反复演奏，引领听众在音乐中反思生命的意义及他们所居住的这个世界的意义。从根本上来说，音乐是一门国际通用的语言，因为它的结构不是以词语的意义和组合为基础，而是由曲调、节奏及和声组成，它们似乎能引发所有观众相同的情感。

西方社会把音乐分成三种基本形式："古典"音乐，在宫廷贵族和宗教机构的赞助下，由训练有素的专业人士创作和演奏；"民间"音乐，由群众集体创作，口口相传；"流行"音乐，由专业人士演奏，通过无线电、电视、CD和VCD等媒介在民众中流传。尽管大部分的音乐表演艺术都是有脚本（提前创作出）的，但有些作品还是包含了即兴创作的成分。后者通常以预先固定的结构为基础，如爵士乐中的和弦及音调。但是，在其他文化中，即兴表演能革新一系列的传统规则，如印度的"拉格（raga）"或中东的"玛卡姆（maqam）"。

音乐和戏剧的有趣结合就是"歌剧（opera）"，它的演变可追溯到古希腊悲剧的歌队，其作用在于对剧情进行评点。全世界的戏剧都有相似的地方。如印度尼西亚的"哇扬（wayang）"木偶戏，它通过音乐剧的形式重现了印度教神话。中国各种音乐剧混合了动作、歌声、器乐、舞蹈和杂技。日本的"能剧（No）"和"歌舞伎（kabuki）"结合了戏剧、音乐和舞蹈的元素。在西方文化中，只有少量的中世纪民间歌剧流传下来了，如在《罗宾和玛里昂的嬉戏》（*Le jeu de Robin et Marion*，1283）一剧中，对话和歌曲交替出现。在文艺复兴时期，贵族宫廷中上演的剧目中杂糅了历史剧、朗诵、舞蹈、器乐、合唱、独唱等音乐元素。大约在16世纪末的佛罗伦萨，这些表演形式发展成了歌剧，不久之后就变成一种独立的艺术形

式。一群自称为“卡梅拉塔会社”（意大利语中的“沙龙”）的音乐家和专业人士决定复兴古希腊戏剧的音乐形式，替代文艺复兴后期高度复调的音乐（把两种或更多的曲调结合在一起的和声方法）。他们特别希望作曲家能密切关注音乐脚本，简化脚本，让音乐中的每一个短句都能再现脚本的意义。

第一个致力于创作歌剧的天才作曲家就是意大利的克劳迪奥·蒙泰韦尔迪（Claudio Monteverdi，1567－1643），他把歌曲、二重奏、合唱和器乐组合成一个条理清楚的纯音乐脚本。蒙泰韦尔迪表示，多种音乐形式和风格的运用有助于增强戏剧的魅力。歌剧迅速传遍整个意大利。在18－19世纪，歌剧受到了欧洲大部分国家的欢迎。有趣的是，传统歌剧——莫扎特、罗西尼、威尔地（Verdi）、普契尼（Puccini）的作品——也许从来没有像现在这样受到公众的喜爱，这是因为科技特别是录像的大量出现使得更多的观众有机会可以接触到它们。在20世纪的最后25年，作为一种流行的表演艺术，歌剧俨然成了一种欣欣向荣的行业。

米洛斯·福曼（Milos Forman，1932－）执导的电影《莫扎特传》（*Amadeus*，1984）巧妙地展现了音乐感染人的力量。影片改编了1979年上演的一部舞台剧，该剧的作者是英国剧作家彼得·谢弗（Peter Shaffer，1926－），主要叙述了18世纪享誉全球的奥地利作曲家莫扎特和意大利作曲家安东尼奥·萨列里（Antonio Salieri）之间的矛盾和冲突，探求了艺术、天才的价值及音乐在人类精神生活中的主要作用。影片将莫扎特的高雅音乐和他生活中戏剧化的事件及萨列里极佳的评点（他凭借对乐曲敏锐的洞察力来引导观众）串联在一起，在这种对比中展现上述主题。福曼的特写镜头、拍摄角度及镜头的转换有助于我们从莫扎特演奏时的脸部表情及评论员萨列里在神父面前的忏悔（他的嫉妒及对莫扎特音乐深刻的理解）来探寻莫扎特的心境（他的热情及悲剧命运）。福曼通过摄像机把音乐、评点及故事情节融合在一起，制造出真实的舞台效果，它既是叙述，戏剧、音乐表演，也是历史纪录片。该片诠释了音乐在人类发展中的变革力量：没有莫扎特的音乐，地球照样转，但人类的精神世界将荒芜一片。

无论音乐的形式和功能怎样，它对人类都具有重要的意义，因为它诉诸人的情感。古希腊的哲学家认为，音乐起源于阿波罗和俄耳甫斯。音调与和声结构反映了支配宇宙的数学定律。他们也认为，音乐影响了人们的思维和行动。关于音乐艺术的组成因素，是个不容易回答的问题，因为音

乐更多地诉诸我们的情感而不是诉诸我们的理智。不过，只有那些能引起所有人共鸣的作品才能流传下来。仅举两个例子，贝多芬的《庄严大弥撒》（*Missa Solemnis*）及最后创作的四重奏乐曲流传下来，是因为它们揭示人类对生命意义的深刻、内在的追求。仔细搜寻近百年的流行音乐作品，没有哪部作品的影响能达到贝多芬的高度。正如格雷尔·马库斯（Greil Marcus）所言，这些作品最终将退出历史的舞台，因为“一时的狂热、毫无意义的垃圾、品味和鉴赏力的直线下降、随意篡改、难以置信的清晰和捏造、娱乐、嬉笑、粗俗、放肆、标新立异及彻头彻尾的委靡不振，这些将流行音乐中好的创意磨得一干二净”。

在读者看来，所有这些音乐似乎属于上层精英，其实不然。莫扎特创作是为了普通民众——而不是仅供专业的评论家来鉴赏。威尔地和罗西尼的歌剧采用的也是“大众化”的形式。“古典音乐”被视作精英艺术，这是现代人的想法。此外，我们只需彻底清除神话。我们是幸运的，因为在我们生活的这个时代中，莫扎特或贝多芬的音乐并没有失传。只要买张CD，你就能听到这些大师的音乐。他们的音乐艺术不会如此轻易地沾染上商业的味道。它的存在与特定时代、社会、空间中的经济系统毫无关系。最伟大的作曲家往往还是个愣头小子时就创作出了最伟大的音乐作品，古往今来，莫不如此。但老天爷好像成心捉弄人，莫扎特35岁、肖邦39岁、舒伯特31岁就离开了人世。我们为他们的英年早逝感到惋惜，但他们的音乐却“青春永驻”、“永不过时”。

视觉艺术

视觉艺术早于人类文明。考古学家发现了深埋在南欧山洞中的了不起的视觉艺术作品，这些作品可追溯到旧石器时代（约前40000—前10000）。旧石器时代的人们发明了削尖了的打火石，这也促使了雕刻艺术的诞生，即在石头、象牙和骨头上雕刻事物，表达了人类对狩猎的依赖及对生殖力的崇拜。

法国拉斯科岩洞和西班牙奥尔塔米拉岩窟上惟妙惟肖地刻着色彩斑斓的马、公牛及其他动物。尽管我们还没有弄清楚它们的作用，但它们可能是巫术仪式的一部分。如在拉斯科岩洞的一幅壁画中，一个男人站在一群

动物之间，其中还有几个黑点。这种设计至今仍是个谜，但它显示了岩洞居住者会使用象征手法。我倾向于认为，这些原始艺术揭示了人类对意识的迷恋。我们也能在幼儿身上看到这种迷恋，他们开始画画时，已成为了一个具有反思能力的思考者。

每一种文化都采用了特殊的视觉形式来再现世界。这些形式产生的美感似乎刺激了他们的创造力。绘画和雕刻表明了我们对眼见之物的先天迷恋，并试图理解它们。在西方文化中，15 世纪初意大利的建筑学家和画家发现了直线透视法，随着这种技法的运用，绘画成为一种成熟的视觉艺术形式。直线透视法使得画家能在二维平面中构思三维空间。文艺复兴的艺术家也采用新的媒介和方法来刻画人体，如油画和湿壁画（用水调和的颜料在新鲜的湿泥上作画）技法。文艺复兴兴盛时期的大师达·芬奇、拉斐尔、米开朗基罗、提香等完善了这些技法。达·芬奇只留下了少量作品，因为他更专注于对自然现象的科学观察及技术的发明。他留存下来的湿壁画已被严重损坏。拉斐尔完善了早期文艺复兴时期的色彩和构思等绘画技法，他塑造了完美的圣母和圣子形象及富有穿透力的同时代人物画像。梵蒂冈“西斯廷教堂”中的拱顶湿壁画《创世记》、《原罪》及墙壁上巨大的湿壁画《最后的审判》证明了米开朗基罗是位天才画家。提香绘画作品的主题是基督教和神话，最著名的是那数不清的女性裸体像。

自 19 世纪末起，含有意义的视觉交流方式多了一种新的媒介——“摄影”。通过摄下的画面，我们能重现过去，或让人想起当时的自己。在住所、办公室及其他建筑中，桌子、墙壁上的照片见证了我们的过往，用视觉形式定格了人类的记忆。这就是 2001 年的影片《记忆碎片》（*Memento*）的潜台词。该片由克里斯托夫·诺兰（Christopher Nolan）执导，导演对他的哥哥乔纳森·诺兰（Jonathan Nolan）的一部短篇小说《谨记死亡》（*Memento Mori*）进行了改编。主人公莱昂纳多的脑部受到损害后，不能产生新的记忆，只能活在当下。影片的主线是莱昂纳多要找出强暴并杀害自己妻子的凶手，为其报仇雪恨。为了记住自己追查到的线索，他把笔记写在身上、拍宝丽来快照、保存纸片——因此，从该片的名字《记忆碎片》可以看出，他的记忆就是一连串引发人回忆的外在事物。他不能把它们连成一个生活故事，因而对现实也毫无意义。影片采用了倒叙的方式，因此观众并不知晓关键的线索，主人公又得了失忆症，对关键的线索也不知情。观众直接进入到某人失去记忆的恐惧中，有身临其境的效果。碎片

和错位造成了人们对现实世界中意识和存在的怀疑。

我们从一开始就知道莱昂纳多的妻子被杀害，在此过程中，莱昂纳多的头部被击中，因此得了“短期记忆丧失症”。他随身携带了一张照片，他怀疑照片上的那个男人就是凶手。故事的结尾是这个男人死了，据推断，是莱昂纳多把他给杀了。莱昂纳多接着写了一封信，采用了之前写信的风格，也许是写给他自己，因为他知道，否则他可能会忘记自己就是那个写信的人。

影片到处是时间的符号——响亮的闹钟、手表、记事本等。但影片打破了这些人工制品附带的时间意义，同时采用了顺叙和倒叙两种叙述手法，并用黑白和彩色把两者区分开来，彩色系列讲述的是真实的事件，黑白系列讲述的是莱昂纳多臆测的事件。彩色系列中的第一个画面是莱昂纳多枪杀了嫌疑人泰迪，这实际是故事的结尾。在这一幕中，我们看到一个过时的宝来丽相机，子弹回到了枪管中，听到一声枪响之后，泰迪苏醒过来。紧跟其后的黑白画面是莱昂纳多在一家汽车旅馆的房间中给一个无名氏打电话，向他解释自己所处的环境。

为了让影片更恐怖，诺兰在影片中插入了另一个故事，这个故事的主人公是一个名叫萨姆·詹金斯的男人。莱昂纳多是一名保险调查员，他碰巧接到了萨姆的医疗索赔，后者也患上了“短期记忆丧失症”，莱昂纳多负责这个案子，他让保险公司拒绝萨姆的索赔金额，因为萨姆虚报了自己的病情。萨姆的妻子也不清楚自己的丈夫是否在装病。因此，她想了一个办法来试探自己的丈夫，她有糖尿病，萨姆的职责就是为她注射胰岛素。如果她反复要求注射，她就能证明自己丈夫的病情是否属实。萨姆又开始注射，他忘了自己已经给妻子注射过一次了。因为注射过量，她陷入了昏迷并最终死亡，萨姆随后进了一家精神病院。镜像人物萨姆·詹金斯的故事让人明显感到，莱昂纳多或许自己就是精神病院中的一个病人，他也杀了自己的妻子。总之，这部影片以一种新的方式提出了一个古老的哲学命题：真相是什么？记忆是自我的精髓所在？

《记忆碎片》和《莫扎特传》等影片展现了电影艺术的力量。电影也许是当代最富影响力的视觉艺术形式。现在，电影演员和导演比作家、剧作家更有名气，也更受欢迎。费里尼、斯皮尔伯格、波兰斯基、希区柯克、德米尔、科克托等名字（只列举了少数）是当代文化体系的组成部件。电影明星的名气与认可度还远胜于科学家和哲学家。

电影历史学家们认为，电影的鼻祖是法国的魔术师乔治·梅里爱(Georges Méliès)。1899年，在巴黎郊区的一个摄影棚中，梅里爱用10个片段重现了德雷福斯（法国军官）案件。他接着把《灰姑娘》（*Cinderella*，1900）搬上了银幕，该片共有20场不同的布景。但他被世人铭记在心主要因为他那非凡的想象力，如《月球旅行记》（*A Trip to the Moon*，1902)。梅里爱在拍摄《月球旅行记》时，充分利用了电影摄像机，通过特写和角度拍摄等技术捕捉到了人类表情的微妙之处。他的短片立刻受到了观众的欢迎，在世界各地上演。

美国发明家埃德温·S. 波特（Edwin S. Porter）1903年拍摄了美国电影史上第一部重要的无声电影——《火车大劫案》（*The Great Train Robbery*)。整部电影的长度只有8分钟，但它却对电影的发展产生了巨大的影响，因为该片运用了蒙太奇手法把不同时间和不同地方的镜头剪辑在一起，从而形成一个完整的叙事画面，成功地达到悬念的效果。随着格里菲思（D. W. Griffith）执导的《国家的诞生》（*The Birth of a Nation*，1915）成功上映，小型电影院如雨后春笋般大量涌现，遍及整个美国。看电影变成了美国人主要的娱乐方式。电影题材大多是小品、冒险故事，或由当时最著名的杂耍演员来扮演。电影院遍布美国的大街小巷。

在电影问世后的首个世纪，坐在电影院观看电影变成了一种公共活动，影院设有剧间休息，提供美食，保留了剧院的传统装备。在美国城市的每一个角落，你都能看到一座电影院。这通常也是城镇最令人向往的地方。但是，在20世纪80年代末，VCR技术的出现改变了这一切，它使得观看电影这种行为变得更个体化，并最终导致了电影院被淘汰。有线电视开设专门的频道来放映当下流行的电影，新技术——有线电视的出现似乎让电影院面临严峻的考验，实际上，这与电影院在20世纪50年代前期所面临的困境相似，在那个时候，电视已开始挑战电影的普及性。因此，电影公司逐渐加大了对大场面制作的投资，因为这些大场面能产生奇特的画面效果，从而把观众从家里吸引到大屏幕前。不管电视、录像带如何发起挑战，传统的电影院仍然像从前一样受到观众的欢迎——这证明了电影作为“社会公共艺术形式”的力量。20世纪90年代，DVD（数字化视频光盘）的出现反而更加激发了人们对电影的兴趣。虽然DVD使得观众在家就能使用电影院所提供的先进科学技术（家庭影院与电影院拥有同样的设备）欣赏电影，但是DVD实际上更加确立而不是取代了电影院在人类社

会生活中的地位。

今天，对传统电影院产生威胁的是网络和新的电子媒介，它们也对传统的纸质文化产生了威胁。但电影院的社会功能是否会转移到其他场合中，这还有待观察。事实证明，到目前为止，录像带、DVD、电影频道和其他观看电影的新设备的出现实际上扩大了这种艺术形式的观众范围。通过不同的媒介和格式，古今所有电影现在都能看到。租借和出售便携式电影播放器为电影公司带来新的收入（有时候甚至超过了放映电影的收入）；提前出售影碟和其他媒体权利使小型电影公司能负担起低成本电影的制作经费。有线电视网络提供了额外的经费来源，在这些经费的扶持下，运营方有时也亲自充当制片人，在这种情况下，独立制作故事片的现象将会越来越普遍。

除此之外，电影院也在强力反弹，它要把自身变成人们不可或缺的娱乐场所。实际上，为了突出自身的娱乐功能，今天的大型影院不仅可观看电影，提供普通的快餐，还设有电子游戏厅、餐厅，并配置了其他娱乐休闲设备。电影院本身也呈现出一种多功能的趋势。

语言艺术

正如在第六章中所讨论的，每一种文化都曾通过文字叙述（童话、故事等）来诠释世界。最古老和广泛的语言艺术是“诗歌”——这种表达方式通过语音、节奏和意象来产生审美效果。这些特征把诗歌和其他语言艺术区分开来。

人类社会对诗歌的功能和本质的看法一直都在改变。柏拉图称诗歌来自天赋灵感，但他又认为诗歌不过是对现实世界中理式的纯粹模仿。亚里士多德则提出，诗歌是最崇高的创造性艺术，它代表了一种普遍的人生体验。哲学家维柯把诗歌看作语言的原始形式。他把最先开口说话的人类祖先都描述为诗人。考古学家在古苏美尔、巴比伦、赫梯、埃及和希伯来遗址中发现的文本均表明：诗歌与音乐、歌曲、戏剧同时出现，作为一种公共形式向神灵祈求帮助或赞美神祇。诗歌的仪式性在许多社会中仍在发挥作用。例如在纳瓦霍文化中，诗歌是祈雨的咒语；在我们自己的文化中，把诗歌应运在仪式和教学中，这种现象大量存在；我们运用诗歌形式写贺

卡和特殊邀请函，我们借助诗歌告知孩子们语言的力量（我们社会中童谣和儿童诗籍的广泛流传）。

除诗歌之外，世界文化还孕育了语言艺术的散文体裁。例如，小说已成为西方文化中的主要文学体裁。"novella（现专指中篇小说）"一词源自拉丁文"novellus（新）"，首次被意大利作家乔万尼·薄伽丘（Giovanni Boccaccio，1313—1375）用来指他在 1353 年的《十日谈》（*Decameron*，1353）中杜撰的奇闻轶事。《十日谈》由 100 个故事组成，它的叙述框架是 10 个朋友轮流讲故事给大家听。为了躲开瘟疫，朋友们决定一起到佛罗伦萨外的一个乡村去避难，为了消磨时光，每人每天轮着讲 1 个故事，一共讲了 10 天。薄伽丘专门把这些故事称作"novelle（新的事物）"，"novel（小说）"一词脱胎于"novella"。

我们文学史中的许多故事都发源于埃及。叙述在古希腊也颇受欢迎。拉丁文中最著名的"原小说（proto-novel）"是卢修斯·阿普列尤斯（Lucius Apuleius）的《金驴记》（*Golden Ass*，2 世纪）和《萨蒂利孔》（*Satyricon*，1 世纪），人们普遍认为后者是佩特罗尼乌斯（Petronius Arbiter）的作品。日本文学也不容小觑。紫式部夫人（978—1031）在 11 世纪创作了《源氏物语》（*The Tale of Genji*，1935 年翻译成英文），许多文学研究者认为这才是第一部真正的小说。

长篇叙事诗、长篇散文传奇和古老的法兰西寓言诗在中世纪的欧洲全面开花，这直接促使了小说的发展。16 世纪西班牙所谓的流浪汉小说推进了现实主义的发展，在流浪汉小说中，主人公是个愉快的流浪汉，他经历一系列现实而又令人兴奋的冒险。在 1605—1621 年期间，西班牙的作家塞万提斯（Miguel de Cervantes，1547—1616）创作了《堂吉诃德》（*Don Quixote de la Mancha*），此书被誉为西方第一部伟大的小说。在 18 世纪，随着小说越来越受到人们的欢迎，作家对社会民情挖掘得更深、更广，他们揭示人们生活在巨大的社会压力下或试图逃离这种压力，指责社会并没有达到人们的期望值。

从 19 世纪开始，小说变成了广为流传的体裁，其范围从毫无价值的畅销书到意义重大的名篇巨著。提及名篇巨著，你可能会想到陀思妥耶夫斯基、托尔斯泰、狄更斯、黑塞、托马斯·曼、勃朗特姐妹、爱伦·坡、海明威、加缪、萨特、卡夫卡、马克·吐温和乔伊斯的小说。这些作家把小说当作一种叙述框架，以此探究人类的精神世界。

综上所述，即便在一个像恋爱这样的普通场合中，艺术也是出类拔萃的。人类总是试图超越生理局限去拽住某些形而上、难以捉摸的东西。谢里尔为自己的艺术能力感到骄傲，这提醒我们生命不只是血肉之躯。对于人类来说，艺术的确源于生活。艺术使得我们对意义不厌其烦的追寻本身就富有意义。没有艺术，生活将无法想象。

第十章 香水不仅味道香

——广告、流行文化、电视和网络文化

广告是20世纪最伟大的艺术形式。

——马歇尔·麦克卢汉（1911－1980）

在总结之前，玛莎录下的最后一个画面值得我们探讨。快到傍晚时，谢里尔好奇地问特德，“嗯，特德，你抹了古龙香水，味道很好闻，是‘黑色达卡（Drakkar Noir）’吗?”“是的，”特德回答道，“喜欢吗？我几个星期前在一份杂志上看到了它的广告，决定买来试试。”“噢，能跟我说说那则广告吗?”谢里尔回应道。特德接着描述了那则广告，“嗯，事实上，我记得瓶子的颜色是一种令人毛骨悚然的黑色。这个瓶子摆放在广告图案的正中间。一束白光打在黑色的背景上，只绕过了中间的瓶子，但把摆放瓶子的平台显露出来。我觉得这异乎寻常。我仿佛对这个瓶子产生了敬畏之情!”

符号学者会觉得特德对广告文案的描述非常有趣。顺便说一下广告和流行文化的主题。我们兜了一圈又回到了原处，回到了人类对高跟鞋、香烟等物品的迷恋上，这些物品看上去微不足道，却具有重要的意义。特德对广告的反应表明我们生活在一个被媒体图片所包围的世界中，它们刺激了顾客对新消费项目的无尽需求——罗兰·巴尔特（Roland Barthes）称这种冲动为“新躁动症”。产品会定期淘汰，为了反复出售同一种产品，就必须把旧酒装进新瓶子中，将它们重新包装。广告宣传及电视商业广告的华丽和意象是向所有人承诺：你买了这个或那个商品之后就再也不会感到烦恼，它将给你带来欢乐。

正如一句古老的谚语所提醒的，幸福是买不来的，这是一个令人悲哀

的事实。我们生活在一个精神上非常不安定的世界中，相对于精神和才智来说，这个世界更重视人的物质需求。广告商依靠一小撮享乐主义主题——幸福、年轻、成功、地位、奢侈、时尚和美丽——包装他们的商品，承诺他们的香皂、啤酒、香车等能解决人们在生活中碰到的各种难题。

让我们开始最后一次符号学讨论，那就是阐述特德所说的“黑色达卡”广告。黑色意味着恐惧、邪恶和神秘。这就解释了为什么我们会说“黑弥撒”，为什么电影中的反面人物总是穿着黑色的衣服，为什么故事中违禁或神秘的事件总发生在黑暗中的原因。黑色的广告背景利用了这种含义。把香水瓶放在场地中间，就好像放在祭坛上一样，这就传递出一种尊敬、崇拜之情，好像在秘密举行某种黑暗仪式一样。它那阴森森的名字使这种感觉更加强烈。读这款香水名字时所发的喉音——立刻让人想起“吸血鬼（Dracula)”，致命的吸血鬼只要轻轻一瞥，就能迷住异性——既让人害怕，又让人期待。为了完成这个画面，那束炫目的白光（与黑色纵向对立）只绕过了瓶子，却把摆放瓶子的平台显露出来，这样瓶子就会脱颖而出，仿佛它是“关注的焦点”。因为喷古龙香水和其他香水能增强自身的魅力，达到“招蜂引蝶”的效果，广告牵扯出一个富有性意味和恐怖色彩的网络：“夜色黑暗＝性欲＝违禁的快感＝异教仪式＝与魔鬼勾结＝恐怖＝欲望＝神秘＝吸人膏血”。瓶子的外形放大了这个意义网。

“黑色达卡”广告相当直接地说明了构思巧妙的广告文案能构建一个意义链，可从各个角度对其进行解释。广告本质上是微型的“艺术作品”，但它又有特殊的商业目的，那就是要促销商品。描述这些文本需要解释它们的含义。符号理论家称其为潜台词和互文之意。

“潜台词（subtext)”指的是文本中所有的隐意，它不能直接被阐释者感知，潜藏在文本之下。正如刚刚提到的那样，“黑色达卡”广告的潜台词是“夜色黑暗＝性欲＝违禁的快感＝异教仪式＝与魔鬼勾结＝恐怖”等。因此，这个广告文案的“潜台词”闪烁着男性的幻想，这样的幻想出现在所有的叙述作品中，从希腊月亮女神神话到当代电影（《致命诱惑》、《本能》、《桃色机密》等)。“互文性”指的是理解文本的某一部分时，要参照其他的文本或符码。瓶子放在画面的中间，一束白光穿过黑色的背景，这让人想起祭祀仪式，其中瓶子是被祭拜的对象。

但这里最重要的互文本是吸血鬼，可能对于我们来说，吸血鬼形象意味着太多的东西。其中之一就是违禁。吸血鬼形象向权威发起了挑战，它

是激情和权力的分水岭，唤醒人们重新追求神话般的青春永驻和长生不老。布莱姆·斯多克（Bram Stoker）笔下的吸血鬼德拉古拉是邪恶的化身，但在当代叙述作品中拥有一席之地的吸血鬼已进化成一种更加复杂的生物——反映了流行文化中神圣与世俗之间的界限开始变得模糊不清。

广　告

问题是：为什么广告商会采用这种神话般的恐怖主题和形象？它们和产品及广告促销之间的联系是什么？这种神话与产品之间的联系本身是顾客购买商品的诱因吗？如果想用符号学的方法来解析广告，就必须回答这些问题。

“广告（advertising）”一词来自于拉丁文中的动词“advertere（让某人注意）”。它涵盖了各式各样的公告，其意图在于把公众的注意力集中到某些特殊的商品或服务上。现代广告是话语的一种形式，它的设计带有修辞（令人信服）效果，它建构了一种语言，这种语言通过利用人们的恐惧心理——害怕贫穷、疾病、失去社会地位和吸引力等——和我们看到过的典型形象来极力赞赏消费和反复灌输消费至上的观念。正如巴特所说，在这样一个依赖公众消费来获得经济生存的社会中，琐碎变成了艺术，这一点也不奇怪。[①]

广告最早出现在公元前数百年。已知的最早广告宣传途径是户外展示。通常把吸引眼球的符号画在、系在墙上或建筑物上。考古学家已经发现了许多这样的符号。在底比斯发现了公元前1000年的布告，它被认为是世界上最早的“广告”。布告上有大字：捕获逃跑奴隶将获赏一个金币。在古罗马的遗址中找到了出租物业的户外布告；在庞贝城的一面墙上，人们也发现了一张海报，提醒游人关注坐落在另外一个镇上的小旅店。后人发现类似的布告分散在各个古代社会中。

纵观历史，市场和庙宇中的广告构成了一种促销的手段，其目的是为了加快物物交换或商品出售。受雇于商人的“街头公告者”大声地朗读公

---

① Roland Barthes, *Mythologies* (Paris: Seuil 1957) and *Système de la mode* (Paris: Seuil, 1967)

告，也是为了促销商品。随着15世纪现代印刷机的发明，传单和布告的印刷变得容易简单，它们被张贴在公众场合中或刊登在书本、小型宣传册、报纸和杂志上。到17世纪后半叶，当报纸开始大量发行时，印刷广告成了促销物品和服务的最主要媒介。《伦敦公报》第一个设立了专门的广告板块，并使用修辞策略和打动人心的视觉版面设计美化物品和服务。现代广告的时代显然已经来临。印刷广告在整个18世纪迅速传播，增长如此快，以至于作家和词典编纂者塞缪尔·约翰逊（Samuel Johnson，1709－1784）在报纸《闲人》（*The Idler*）上发表了下列申明："现在的广告如此之多，以至于我们只会随便地翻翻，因此，它必须依靠许下美好的诺言和使用时而庄严、时而悲悯的漂亮话来吸引眼球。"① 广告设计者开始花更多的心思在语言、图案设计和广告文案构思上。创建一种新的适合广告文案的叙述艺术成了一项基本的技能。广告就这样开始改变人们对商品的看法。从衣服到饮料，一切事物均使用了巧妙的修辞手段进行促销——对公司或商品名字的不断重复、抓人眼球的词组、形成鲜明对照的字体样式和格式、卓有成效的实例的使用、标语的创建。这些手段能把产品转化为带有意义的符号，这种意义能超越产品的功能，就像我们在古龙香水的广告案例中看到的一样。

大约在19世纪末，广告代理商开始登上历史舞台。到20世纪初为止，这些代理商发展成了大型的广告公司，不断创新促销手段和途径，使人们认为商品并不是单纯的产品，而是意指结构。整个20世纪，广告专注于推销商品和把消费主义打造为一种生活方式，鼓吹市场差不多能解决所有的心理和社会问题。购物广场挤满了"T型顾客（Thrillseekers）"，如果不去购物，他们就会精神失常，这一点都不奇怪。也许，正如许多社会批评家所警告的，我们确实活在一个让人联想起生活方式广告和电视商业广告的世界中。

广告的无所不在如今引发了许多问题。它是否已经变成了塑造文化习俗和个人行为的支配力量？或者它仅仅反映了工业社会的城市化文化趋势？真的像戛纳电影节（颁发最佳广告奖）所明确表示的，广告是一种合理的艺术表现形式？关于广告的争论可能开始于万斯·帕卡德（Vance

① Cited in Marcel Danesi，*Interpreting Advertisements*：*A Semiotic Guide*（Ottawa：Legas Preess，1955），p. 16.

Packard）1957 年的畅销书《隐形的说客》（*The Hidden Persuaders*），在这本书的带动下，此类研究源源不断，它们考察的是广告对个人和社会所产生的传说中的潜在效果。[①]

探讨广告负面效果的研究论文和专著提出的警告，到哪个程度才算准确或合理？广告应为它所引发的肥胖症及可悲的厌食症等文化困扰负责吗？如此多的人声称广告巨头们是行为的塑造者，他们是吗？正像布雷恩·威尔逊·凯（Brian Wilson Key）所讥讽的，那些“曾在摇滚演唱会上歇斯底里地尖叫和呐喊，但晚年也会在宗教复兴会议上摇旗呐喊的人”是那些极富说服力的修辞手法的牺牲品吗？[②] 毫无疑问，广告形象影响了一些人的某些行为。然而，尽管人们无意中习惯了引人入胜的形象，尽管这些也许已影响到我们的行为，人们还是接受了这些媒体图像，总的来说，只是因为它们投其所好。广告本身不会破坏主流文化的价值系统；相反，它还能反映主流文化已产生的变化。倘若它确实能产生精神上的影响，其主要原因在于它比其他的话语形式更能融入日常生活系统中。[③]

在“广告—介导的当代社会”（某些批评家这样称呼）中，商业和审美形成了一种综合性力量，融入到人类精神世界根深蒂固的无意识欲望、冲动和神话主题中。广告宣传和商业广告所传递出的信息给人类带来希望，这是宗教和社会哲学曾拥有的专利：抗拒衰老，更高的社会地位、知名度、个人威望，社会进步，更健康、幸福，青春永驻。广告商并不看重产品，他们看重的是有望从购买中获得的效益。广告商越来越成功地涉足人类精神体验的潜意识中，这也是哲学家和艺术家曾挖掘的领域。不管怎样，广告作为信息传递者，它应对导致这些社会弊病的信息负责，因为这些信息已深深镶嵌在消费主义社会的物质道德观中。

我们毫不意外地发现，这种道德观现今已将广告、品牌和流行文化整合成一体。如迪士尼公司的卡通人物米老鼠，1929 年，迪士尼公司允许米老鼠出现在学校的石板上，并积极地把这个卡通人物转换成品牌标志。一年后，米老鼠玩具投入生产，在整个 20 世纪 30 年代，米老鼠品牌获得了巨大的收益。1955 年，《米老鼠俱乐部》在美国网络电视上首播，这进一

---

① Vance Packard, *The Hidden Persuaders* (New York: McKay, 1957)

② Brian Wilson Key, *The Age of Manipulation* (New York: Henry Holt, 1989), p. 13.

③ 这个观点最初源于我与广告商、营销商打交道的经验，作为他们的顾问，我专门关注广告产生的效益及消费者对广告的反应。这些经历为我从幕后观察广告和营销的整个过程提供了良机。

步增强了米老鼠商标的影响，迪士尼公司的所有产品都进入到主流文化中。整个现代消费主义社会不断地上演米老鼠这个案例。理念是品牌要与文化表演、概念系统（电影、电视节目等）交织在一起。譬如就迪士尼公司来说，玩具、电视节目、电影、录像带、DVD、主题公园等都已变成儿童时代意识形态（神话）的一部分。

产品广告融入主流文化的另一个渠道是广告宣传，它可定义为系统地创意一系列侧重略有不同的广告宣传和商业广告，这些广告来自于同样的主题、人物、广告词等。广告宣传可采用大致相似的主题，只是音乐有所变化。宣传活动的首要功能是保证产品的形象跟得上时代的变化。因此，20世纪80年代至90年代初的百威啤酒广告宣传强调田园风、乡村与西部的粗犷及从男性的角度看原始的女性性欲特质，其广告中的男演员都是"万宝路男人"，而女演员则是他们的猎物。在21世纪初，这个公司改变了宣传形象，以"Whassup!（What's up，怎么了）"为标语的广告宣传紧跟政治气候的变化。其内容为：一群爱好体育的城市青年男子聚在一块，率性而为。以"Whassup!"为标语的广告具有如此大的感染力，以至于这条标语成了一个流行词，它成了脱口秀中的玩笑话，在网络上被戏仿，被其他媒体模仿，它还经常出现在日常对话中。百威广告的设计者已经让他们的广告风格适应了社会的变化和发展趋势。

实际上，最有效的途径是不但要与时俱进，还要走在时代的前列。如在20世纪60年代，自我标榜为叛逆和革命的群体被统称为"嬉皮士"，他们打心眼里认为自己对主流消费主义文化的思想价值观和生活方式习俗产生了激烈的冲击，最终却在不知不觉中变成了他们曾强烈反对的消费主义文化的弄潮儿，为这种文化提供生活方式和话语特征，自20世纪60年代起，这种生活方式和话语特征就基本上被广告商所采纳，在社会上反复出现。反主流文化的服装迅速转化为主流时尚，反主流文化的音乐风格迅速转变为主流音乐风格，反主流文化的象征手法和话语迅速转换为全社会认可的象征手法和话语——因此，它是整个社会思维模式的结晶，每个政治团体和意识形态流派中的个人都能从中感受到自己象征性地加入到了"青年革命"队伍中。

百事可乐一代和可口可乐宣传博爱（我想教世人欢唱……）等广告宣传直接吸收了嬉皮士反主流文化的修辞技巧和象征手法，从而制造出这样一种假象：嬉皮士文化和这些饮料制造商拥有同一个目的。购买意味着叛

逆，这变成了一种潜意识思路，被编入广告宣传中。道奇汽车（Dodge Rebellion）广告宣传和奥斯莫比尔汽车（Oldsmobile YoungMobile）广告宣传深刻说明了汽车自身的名称含有强烈的反叛和反抗之意。制衣公司甚至也站出来邀请人们加入到它们的变革中，因此，它的口号是“不要让当权派主宰你的世界；不要让它控制你的衣柜”。实际上，通过邀请别人“加入到变革”中，广告宣传制造了真正的变革。这就是自20世纪70年代开始，广告宣传、销售活动、青年潮流和娱乐休闲互相交织在一起的缘由。正如莱斯、克兰、杰哈利和博特里尔所说的那样：“广告和文化、文化和商业、文化和政治不分你我。”①

就像某些人所宣称的，审查机构或任何形式的政府控制并不能限制广告的影响力。即便我们在消费主义文化中可以控制广告的内容，但总产生负面效果。在我看来，掌握从符号学角度分析广告产生意义的方法（如前所述）就是答案。那样，我们在消除广告可能带来的负面影响时，就会处于更有利的地位（若有任何负面影响）。

流行文化

“流行文化（pop culture）”是依照“流行艺术（pop art）”生造的新词，后者是“popularist art”的缩写，指的是二战后拒绝高雅和传统的艺术创作手法的一场运动。流行艺术家在啤酒瓶、汤罐上绘画和雕刻，画漫画书中的英雄人物，对于那个时代的许多艺术家来说，如备受尊敬的安迪·沃霍尔（Andy Warhol，1928－1987）②，超级市场变成了他们的艺术工作室。传统艺术批评家严厉抨击这场运动。但不管它看上去多么垃圾，人们就是喜爱它。不管它的内容如何，对于那些普通人来说，它的口号是艺术要为大众服务，而不是只面向专家。这场运动延伸到其他艺术领域，不久便成了最主要的文化叙述方式。这就是“流行文化”一词的来历。

---

① William Leiss，Stephen Kline，Sut Jhally，and Jacqueline Botterill，*Social Communication in Advertising*：*Consumption in the Mediated Marketplace*，3rd ed.（London：Routledge，2005），p. 286.

② 安迪·沃霍尔，美国画家和电影工作者，他是流行艺术运动的领军人物。在20世纪60年代，他通过展示日常生活中的流行艺术品吸引观众的目光，比如《坎贝尔汤罐头》（*Campbell's Soup Can*，1965）.

在狂欢化理论（见第八章）看来，“流行文化”就是世俗文化，这是一种民主、民享的文化，也就是说，这种文化的生产者是普通的老百姓，而不是专业的艺术家。流行文化不认为文化有“雅”“俗”之分。正是出于这个原因，它才具有如此大的吸引力。它既平民又大众，不受制于任何审美规范，以市场和品味的奇特变化为标准。

“雅”、“俗”、“流行”文化可用来区分社会中不同的表达方式。相比之下，“雅”文化暗含其社会价值和审美价值更胜一筹，而其他层次的价值含量“低其一等”。从传统来看，雅俗两个层次的文化与相应的阶层联系在一起，在西欧，雅文化对应的是教会和贵族，俗文化对应的是普通民众。出现在20世纪的流行文化打破了这种界限。早在19世纪的浪漫主义思潮中，艺术家就认为俗或民间文化是唯一纯粹的文化形式，主要因为他们认为艺术家创造的雅文化迎合了教会和贵族的人为需求。此后不久，流行文化出现了，它彻底模糊了这两种文化之间的界限。

20世纪初的早期流行文化的制作者都是年轻人。那个时代的青年为了远离成人文化，借助查尔斯顿舞和摇摆舞等音乐潮流来突出新的性自由观念。尽管老一代最初没有认可这种新的表达方式，但这些潮流最终还是流行开来，仅仅因为它们那强大的魅力。流行文化能抓住大众的眼球，因为它的素材来自于日常生活，流行文化将这些素材表述出来，并赋予其意义。从漫画书到时尚秀，其中的每一样东西都极具吸引力，因为它们来自于此文化中的芸芸众生，而不是赞助商或权威人士。严格说来，流行文化的制造者很少甚至不会把艺术和游戏、娱乐和工作区分开来。

流行文化作为一种默认的文化形式的出现得益于廉价科技的发展。譬如20世纪初，录音机和无线电广播的问世使得音乐可以作为一种大众艺术出现。录音机和广播为大部分听众收听音乐提供了条件，这门艺术也好似“旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家”。如今，流行文化在世界各地传播和受到欢迎，这得归功于卫星技术的出现。譬如卫星电视作为引发苏联解体的“元凶”经常被提及，因为生活在苏联体系中的人们只需收看美国的电视节目，就会被充满消费主义快感的图像所吸引。麦克卢汉甚至提出，美国流行文化图像借助电子媒介四处传播引发了一种“全球性文化”，不可思议地将人类团结在“地球村”中。

年轻人总是引导流行文化潮流和产品革新的支配性力量。因此，从根本意义上来说，青年文化和流行文化并无多大区别。但是，随着年轻人慢

慢老去，潮流又将随着新一代的年轻人变化。因此，青年文化和流行文化的区别就在于：以前的青年文化被那些保留了这种文化的青年在此后的生活中回收利用。不过，尽管青年文化和流行文化之间是一种持续动态的关系，但所有这一切并不意味着流行文化不能产生真正有价值和流传后世的艺术。实际上，当代社会中一些最有价值的艺术品就是出自流行文化。查尔斯·舒尔茨（Charles Schultz，1922－2000）的漫画艺术就是一个很好的例子。他的连环漫画原名为《李尔一家》（*Li'l Folks*），后改名为《花生漫画》（*Peanuts*），1950 年首次亮相后立即吸引了大批的读者，舒尔茨借助连环漫画涉及了人类历史中一些最深奥的宗教和哲学主题，他的表述方法不仅独一无二，而且具有强大的审美效果。

电 视

将流行文化融入主流文化最有效的媒介无疑是电视。到 20 世纪 30 年代末，几个西方国家的电视服务已走马上任。到 20 世纪 40 年代前期，美国已出现几十家电视台。但直到 20 世纪 50 年代前期，技术才发展到几乎每一个北美家庭都能承担电视设备费用的阶段。到 20 世纪 50 年代中叶，电视已具有改变全社会的影响力，电视明星家喻户晓，他们变成了一种标示。人们越来越倾向于围绕自己喜爱的电视节目来安排生活。猫王和披头士乐队等演员在电视上亮相后，变成了一个宽泛的文化标志。

电视在文化进程中所扮演的角色怎么强调也不过分。到 20 世纪 70 年代为止，电视已变成了固定的家用电器。现在的大部分人都无法想象家里没有电视的时代。就像世纪初出现的汽车一样，电视深远地改变了社会。一些社会批评家甚至宣称电视卫星传输技术导致了民族—国家概念的终结，因为电视图像能跨越国家的界限。据报纸报道，当被问到东欧共产主义溃败的原因时，波兰工党领袖瓦文萨的回答是，“所有这一切都是电视机造成的，暗示充斥着消费快感的西方电视节目和商业广告是破坏共产主义国家稳定的元凶，因为尽管社会主义国家为大多数国民的生活提供了保障，但其生活方式相对落后。”

像其他享有特权的空间如舞台、讲坛等一样，电视仅仅通过“显示”就能创造符号。如果你喜爱的电视明星到家拜访你，想一想你的反应会怎

样。你肯定不会像对待其他陌生人一样对待他（她）的出现。你可能会认为这是个意义重大的事件，相当不真实，那么的不切实际。人们把电视明星看得比生命还要珍贵，因为他们生活在虚构的电视空间中。从符号学的角度来说，当代的明星相当于古代的塑像。

电视再现了道德问题和社会价值的转变，如与性相关的问题。1950年，当访谈节目的主持人费伊·埃默森（Faye Emerson）的低胸裙不小心往下掉时，女性的胸脯不经意间第一次出现在电视观众的眼前。电视上首个孕妇人物出现在1951年上映的电视剧《一个男人的家庭》（*One Man's Family*）中。1952年，第一对睡在同一张床上的电视荧屏情侣是由奥齐（Ozzie）和哈丽雅特（Harriet）饰演的。1961年，在电视连续剧《年轻的基尔代尔博士》（*Young Dr. Kildare*）中，演员伊薇特·米米亚克斯（Yvette Mimieux）身着性感比基尼，肚脐眼露在了外面。此后，直到20世纪70年代，在电视综艺节目《桑尼和雪儿的欢乐时刻》（*Sonny and Cher Comedy Hour*）中，主持人雪儿（Cher）才打破了这个禁忌，也把肚脐眼裸露在外。1968年，《星际迷航》（*Star Trek*）系列最后一部《柏拉图的继子女》（*Plato's Stepchildren*）中首次出现了不同种族人物间的接吻画面。电视上第一对离婚夫妇出现在1970年的《单身公寓》（*The Odd Couple*）中。1971年，连续剧《全家福》（*All in the Family*）把同性恋形象第一次搬上了电视。1973年播放的同一个节目中还涉及了强奸的主题。在1977年播放的短剧《根》（*Roots*）中，第一次出现了故意露出胸部的电视画面。1983年，在电视连续剧《贝城布鲁斯》（*Bay City Blues*）中，出现了一个更衣室，里面挤满了赤身裸体的男人。在1991年播出的电视剧《洛城法网》（L. A. Law）中，首次出现了女性接吻的镜头。自20世纪90年代初开始，性变态、色情、易性癖等据实出现在情景喜剧和访谈节目中。2000年，（美国）哥伦比亚广播公司（CBS）举办的真人秀《幸存者》（*Survivor*）第一季的获胜者光着身子四处闲逛（尽管CBS给敏感部位打了马赛克）。在2003年MTV音乐电视大奖颁奖典礼）上，麦当娜与布兰妮舌吻；一年之后，在2004年“超级碗”半场休息的表演中，贾斯汀·廷伯莱克（Justin Timberlake）将珍妮特·杰克逊（Janet Jackson）的乳房裸露在外。《欲望都市》（Sex and the City）、《老友记》（Friends）、《绝望主妇》（Despesate itouzewives）等情景喜剧和连续剧一直强调性和性

解放等话题。①

电视还演变成为历史的“制造者”与“记录者”。在20世纪60年代末至70年代初，越南战争中那些可怕的画面每天都会传送到每家每户，这导致了战争的结束。电视广播的暴动会变成一个重要的历史事件，谁也不能忽视这一点。这就是比起满足要求来，恐怖分子更热衷于“上电视”的原因。仅仅上电视就暗含着意义深远的缘由。政治和社会抗议者经常告知新闻媒体示威的目的，摄像机将这一切拍摄下来。电视记录了入侵格林纳达、海湾战争、伊拉克战争。电视拍下这些历史事件，然后将其转换成戏剧化的故事，但我们仍然把它们称为现实。

用符号学的术语来说，电视可定性为“社会范本”，它是评价现实生活中行动、行为和事件的权威参考意见。为了理解这个概念，假设时光倒转，我们生活在中世纪的欧洲村庄中，你将如何安排你的乡村生活？每天、每周、每个月和每一年无疑都以基督教的世界观为中心，其分支仍有一些延续至今，这就是圣诞节、复活节等宗教节日仍是我们一年一度的大事的原因。在中世纪的欧洲，人们定期去教堂，依据教会布道反复重申的道德符码而生活。中世纪社会范本的基本主题是时间的流逝让人们越来越接近真实的命运：赎罪，来世与上帝在一起。以这个范本为准则的生活给人以安全感，所有人类的行为和自然现象都可以在这种范本中找到答案。

随着文艺复兴、启蒙运动和工业革命带来的科学进步，基督教的社会范本失去了对日常生活系统的控制。现在，除了那些参加了宗教团体或选择遵照《圣经》条例或其他宗教范本生活的人之外，人们在生活中遵照的社会范本大多不是宗教条例。现在，我们的生活重心是工作承诺或社交应酬，只有到了日历上那些传统的“节日”（圣诞、复活等）时，我们才会让世俗的社会范本染上更多传统宗教的色彩。把一天分割成不同的“时间段”，对这种时间分割的需要揭示了我们为什么如此倚重钟表、议程表和日历等仪器或手工制品。如果没有了这些东西，我们会感到绝望和失落。就这一点而言，这恰恰解释了斯威夫特（Swift，1667—1745）在小说《格列佛游记》（*Gulliver's Travels*，1726）中对社会依赖钟表的讽刺。如果没有钟表，格列佛似乎什么都干不了，这引发了小人国的兴趣，也让他们

① 在《电视情景喜剧》（*Television Sitcom*，London：British Film Institute，2005）一书中，布雷特·米尔斯（Brett Mills）提出，情景喜剧尤其在电视成为道德争论的焦点话题方面发挥了作用。

感到迷惑。如果没有随身携带一个测量时间的仪器就走出家门，现在的大多数人同样会认为这难以想象。我们似乎总是需要知道“确切的时间”后，才能安排我们的日常生活事务。

电视在 20 世纪 50 年代一登场，几乎立刻成了现代生活的社会范本。随着有线电视和卫星电线的广泛使用，这个范本现在似乎高度专业化，专门满足个人而不是社会的需要。但这并不完全正确。专业信息、儿童、体育、健身、电影和其他频道恰恰迎合了某些特定的需求，但一般来说，还是有一些节目是面向全社会的。总的说来，早晨的电视节目满足了那些早起上班、上学或做家务的人的需求。而到了下午，当代人不会像生活在中世纪的人那样，走出家门，与其他村民一起闲聊，相反他们是在观看肥皂剧主人公历经坎坷的一生或访谈节目中打发下午的时光。电视访谈节目实际上是道德剧，它取代了讨论道德问题和公开谴责罪行的讲坛。主持人代替了中世纪的牧师，从道德角度对人们熟知的每一种生理疾病和心理状态进行评价。

晚上留作报道体育事件、播放家庭节目、探险片、纪录片、电影等之用，家庭中的每一个成员从中获取了相关的道德和社会信息。当孩子们已沉沉睡去后，成人终于可以放纵自己的好色猎奇之心，观看午夜脱口秀和色情电影。夜色朦胧，那些“无辜的眼睛和耳朵”早已梦见周公，我们可以抛开社会道德规范，无所顾忌地幻想天底下的任何事情。

电视与我们的生活交织在一起，以致我们不再把它的内容与现实区分开来。彼得·韦尔（Peter Weir）1998 年执导的影片《楚门的世界》（*The Truman Show*）说明了这一点。主人公楚门的生活被录成了纪实性电视节目，他是该节目当之无愧的明星。当他还是个婴儿时，公司收养了他，该剧的制片人拍摄和记录了楚门生活中的点点滴滴，供电视观众窥伺。楚门生活在一个有史以来最大的摄影棚中（他自己对此却一无所知），五千多架摄影机拍摄着“城中城”，它们全由摄影棚顶上的工作室控制。楚门的亲朋好友都是万里挑一的演员。自从成为最受欢迎的电视节目之后，其收入相当于一个小型国家的国民生产总值——所有的收入都来自于剧中的隐形广告——一系列的偶然事件使得敏感的楚门不顾一切地寻找真相。

在当代科技的协助下，楚门的世界复原了 20 世纪 50 年代的社会，生活舒适得令人向往，甚至有些怀旧。不管怎样，古老文化和新科技的融合也说明了某些事情并不完全正确。楚门驾驶着 20 世纪 90 年代的福特金牛

座，使用ATM卡，用电脑工作。较之20世纪50年代的简单生活，这些技术看起来枯燥乏味。该片的潜文本一目了然——电视和现实现已融为一体。它们构成了后来让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）所说的“拟像（Simulacrum）”——这个术语指的是当代人不再区分或不想区分现实与幻想。[①] 鲍德里亚宣称，当代社会如此倚重电视，这让叙述和现实之间的界限彻底消失，陷入到一个新的思维模式中，在这个模式中，文本和现实的区别已经完全被打破。因此，根据“拟像”这个概念，真人秀现在会如此走红，这一点都不奇怪。电视本身已演变成楚门的世界。开始于2000年的《幸存者》（Swzviver），真人秀因素越来越明显。有一档叫作《阿周真人秀》（*The Joe Schmoe Show*）的电视节目只关注一个参赛者，因为他不知道这个秀中的其他参赛者都是演员假扮的。2004年尼尔森收视率表明，在前20个最受欢迎的黄金档电视节目中，有7个是真人秀，如《美国偶像》（*American Idol*）、《飞黄腾达》（*The Apprentice*）和《单身汉》（*The Bachelor*）等。

真人秀完美地诠释了电视作为社会范本的影响力。在《全美超模新秀大赛》（*America's Next Top Model*）等真人秀节目中，成功闯关的普通人立刻变成了流行文化中的偶像。2006年年初，整个网络甚至全天24小时不间断地播放真人秀节目。随着网络电视越来越普及，在把现实世界的人而不是演员带入肥皂剧中所有戏剧化因素——阴谋、危险、背叛和性的场面这一过程中，拟像效应将起到更大的作用，无剧本节目的出现混淆了现实和小说的区别，而它的魅力就在于它那“剧本现场制作”的天性。正如路易吉·皮兰德娄（Luigi Pirandello，1867—1936）的伟大戏剧《六个寻找作者的剧中人》（*Six Characters in Search of an Author*，1921）所表明的在寻找剧本和表述时，观众被配置给了现实生活中的人物。有趣之处在于揭示这将如何出现。

不管怎样，纪实性电视节目说到底是赤裸裸、直接的窥视，并且它还在流传。随着网络摄影机的使用，世界各地数以百万计的人现在甚至能让陌生人走进自己的日常生活。越来越多的人们直接认为“生活在公众视野”中比“单纯宅在家里”要来得刺激。在电视的影响下，私人和公共领域之间的界限显然已经模糊。从社会名流到家庭主妇，每一个人都把自己

---

① Jean Baudrillard, *Simulations* (New York: Semiotexte, 1983).

的私人衣柜曝光在公众的眼皮底下。数以百万计的电视观众可以看到人类生活最平庸、腐败和愚蠢的一面。也许在内心深处的无意识层面，我们都试图借助这样的人工收看器了解人类生活的全部意义，谁知道呢？这样做的话，看上去一定很怪异。

有线电视把“个性”因素引入到了电视收看中，因为专业频道（从体育到烹饪）是为了迎合个人的兴趣，观众通过相关的设备随时可以随心所欲地收看到节目。有线电视公司现在也能提供电脑和网络设备，但这些技术的发明几乎不能影响到“楚门效应”。即便有一百个频道，正如许多订户所嘲讽的，“也没什么好看的”。实际上，频道数量的剧增直接导致了各式各样的平庸之作，它们拥有相同的包装和内容。每一个新的电视频道和其他的频道看上去并无两样。出于这个原因，加上现在有无数个观看渠道，电视不再像过去那样对社会有着一元化的影响力。以前的观众聚集在一起观看《全家福》（All in the Family）、《宋飞正传》（*Seinfeld*）等电视节目，并各抒己见。现在，人们不可能作为一个社会团体在同一时间收看同一个电视节目，因此，电视也许失去了它在社会范本方面的主导地位。

另一股威胁到电视社会范本的首要地位的潮流是互动电视。如时下流行的 TiVo、电视重播（Replay TV）和美国网络电视提供互动的方式，允许观众在某个特定时候可更多地选择自己想看的节目。实际上，互动电视甚至可追溯到 1953 年，这正是电视广播行业的起步时期，当时一档名叫《温克·丁克秀》（*Winky Dink*）的儿童节目带有了半互动的特征。为了与这个节目互动，观众必须全副武装，包括用一块塑料布将电视屏幕盖住和使用魔幻的颜料笔。然后孩子们帮助运气不好的主人公温克渡过难关。如在节目主持人的提醒下，他们为温克画一座桥，让他能跨越峡谷之间的距离，再在主持人的指点下，把画好的桥擦掉，这样坏蛋就会坠入峡谷之中。这个节目连播了四年，1970 年再次重现在电视屏幕上。

总而言之，不管电视节目的内容和形式如何，不可否认的是，自 20 世纪 50 年代走上历史舞台起，电视一直对我们的生活产生着极为重要的影响。或许仍旧存在着这种可能，但能积聚如此多人气的传播媒介却越来越少，因为提供给社会、可供人们选择的观看方式越来越多。

网络文化

能取代电视成为社会范本的一种媒介也许就是网络。事实上，我们在玛莎的摄像机上也发现了这一点，谢里尔和特德是在交友聊天室中认识的。在人类通讯史上，没有哪一种媒介像网络这样能让天南地北的网民几乎在顷刻间就能相互交流。我们不再生活在“古登堡星系”（依靠印刷技术对信息和知识进行编码和储存，麦克卢汉称其为“古登堡星系”），相反，我们如今生活在不折不扣的数码星系中。赛博空间迅速成了看上去能进行社会互动和智力交流的唯一空间。网络文化变成了大众文化。对于符号学者来说，它所引发的问题是具体的：赛博空间如何改变人类的叙述和交流方式？更具体地说，它是否在改变语言，将一些看上去很怪异的形式引入到语言中？“赛博语言”——对产生于当代电子交流语境和媒介（电邮、聊天室等）中的语言的总称——改变了我们的交流方式？因此，在更深入地探讨网络文化的本质之前，我们先来考察人们在线交流的方式，或更具体地说，他们使用了哪些言语形式进行交流。

符号学者注意到的第一件事是赛博语言具有所谓“结构简洁”的特征，如缩写、首字母缩写、数字代替字母和单词等的使用都说明了这一点，这些都是为了让交流便捷且高度简洁有效。因为在赛博空间中缺乏纠错的力量，两个相关的问题出现了：这种“简洁”的模式是否是一种当代的现象？或者它作为语言的普遍趋势一直存在？它是否不仅影响了在线交流的语言传送方式，而且全方位地影响到语言的结构、认知和表达层面？

这两个问题的答案恰恰是肯定的。首先，需要注意的是，简洁趋势远远早于当前的赛博网络。学者和科学家经常使用各种各样的缩写和首字母缩写，这种方式为他们交流技术问题提供了方便，也使交流更快捷和精确。正如刚刚所说，“etc.，et al.，op. cit. N. B.”等缩写词仍被“学者们所使用”。但把赛博语言的简化趋势与之前所有的简洁趋势分离开来的是前者的流传速度及程度，这些简化形式流传到一定程度后，将变成世界通用的交流行为。因此，这些简化形式正是在广泛使用中进入到语言系统中的。

最经济原则似乎一直在语言中发挥作用，它提出，随着时间的推移，

常用语复杂的形式和结构往往会简化、缩写、压缩、拉平，甚至消失。早在20世纪30年代，哈佛大学语言学家乔治·金斯利·齐普夫（George Kingsley Zipf，1902—1950）宣称，许多语言现象都可以证实这条原则。词语的长度（音位的数量）和它的等级序号（在所有文本中的出现频率）存在着统计上的关联，这是齐普夫最有名的研究成果之一。词语的等级序号越高（在实际使用中频率越高），它往往会更"短"（由更少的音位组成）。[①] 如冠词（a，the），连词（and，or）和其他虚词（to，it），在英语中等级序号都很高（其他语言中其实也一样），它们通常是单音节的，由1—3个音素组成。更有趣的是，正如齐普夫和其他人后来发现的，这种压缩不会仅仅停留在虚词上，更重要的是，词语的常用形式变成了缩写（如"FYO，UNESCO，Hi，Bye，ad，photo，Mr.，Mrs.，Dr.，24/7"等）或首字母缩写（如"aka，VCR，DNA，laser，GNP，IQ，VIP"等），这种趋势尤其证明了这一点。它也出现在表格、科技符号系统、索引、脚注及目录学传统等中。实际上，正如我们现在经常提到的，"齐普夫定律"可概括为，如果在交流中这种形式经常或必须使用到，它的外在结构很可能被"压缩"或"简化"。其原因在于花最少的精力沟通似乎是人类内在的精神生物趋向。

赛博空间创造的形式比其他一切都更为明显地运用了"齐普夫定律"。电邮、短信等都是物质文本，此类形式借助这些物质文本得以发展。为了提高信息输入和发送的速度，常用语缩写、首字母缩写和其他的简化结构已明确化，现在已变成常用的赛博语言。下列是一些常用语的所谓的赛博形式：

b4=before（以前）
bf/gf=boyfriend/girlfriend（男/女朋友）
f2f=face-to-face（面对面）
gr8=great（非常好）
h2cus=hope to see you soon（我希望马上见到你）
idk=I don't know（我不知道）

① George Kingsley Zipf, *Human Behavior and the Principle of Least Effort* (Boston: Addison-Wesley, 1949).

j4f=just for fun（就是闹着玩）

lol=laughing out loud（放声大笑）

cm=call me（给我打电话）

2dA=today（今天）

wan2=want to（想要）

ruok=Are you OK?（你可以吗?）

2moro=tomorrow（明天）

g2g=gotta go（该出门了）

写字费时费力，而在当今的数码世界，这两者都十分珍贵。不回复平时收到的电邮或短信会产生不良后果，没有及时回复有时甚至也会受到社会的排斥或其他形式的排斥。从逻辑上看，简化形式有助于人们迅捷地回复信息，从而消除这种困境。赛博语言涉及了不同形式的缩写，符合最经济原则。互联网不仅以特殊的方式改变了语言本身，也以一种激进的方式将语言的权力下放给了大众，这种方式的意义明显超越了语言，恰延伸到社会交际和仪式结构中。①

整个讨论触发了一个基本的问题：简便的网络交流模式和网络文化基本成了人们现在交流的方式，并将最终成为像示爱这样的仪式的新方式吗？也许吧。五花八门的社交网站已经清楚地证明了这一点。它们与之前提到的商场、餐厅的功能极其相似。此外，这些网站上存放了所谓业余独立制片人拍摄的视频，它们重造了娱乐景观。平民百姓前所未有地被狠狠扔到了流行文化的聚光灯下。对于每一个人来说，安迪·沃霍尔预测的“15 分钟成名”俨然成了一条铁律。与先前的时代一样，独立制片人的潮流不期而至，这股潮流再次强调了大众在流行文化建构中的作用。但与过去流行的艺术潮流不同的是，这个全新的在线舞台完全不限制展示对象的范围，任何东西都可以拿来展示。艺术制作需要花费大量的精力和耐心，而在赛博空间中，耐心标价很高。

互联网混淆了演员和观众的区别，人们不再像从前那样地受到约束，

① 对在线交流方式发展历程的研究，可参见维森特莫斯可（Vincent Mosco）的《数字化崇拜：迷思、权力与赛博空间》(*The Digital Sublime*: *Myth*, *Power and Cyberspace*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004）和洛伦佐·坎蒂诺（Lorenzo Cantoni）和斯特凡诺·塔蒂尼（Stefano Tardini）合著 的《因特网》(*Internet*, London: Routledge, 2006).

他们拥有了一个自我表现的地盘。这并不是没有先例。《美国搞笑家庭录像集锦 ABC》（*America's Funniest Home Videos*）、读者来信、城墙上的涂鸦都是早期自我表现的方式。由于科技的发展，两者的不同在于自我表现的因素已变得越来越随意和无聊。它正在制造文化骚乱，甚至可能破坏已有 150 年历史的流行文化实验本身的完整性——富有讽刺意味的是，这种实验是为了让普通民众有权自由地表现自己。当网络更多地呈现出流行文化的传统功能时，我认为它才具有自我纠错的能力。

再回到香烟和高跟鞋

在本书中，我的宗旨是用符号学的方法研究日常生活和热点话题。我的尝试省略了符号学分析法的细枝末节和许多争论（如结构主义和后结构主义之争），尽管它们是时下流行的做法。我的目的在于直接呈现意义生产的研究是多么“有趣”，以及它包含了人类行为的哪些层面。我的基本前提一直是：每个人的内心都有一股寻找意义和制造意义的冲动，这种寻找导致了符号的产生，符号学者的任务就是到处搜索由此产生的符号。正如哲学家查尔斯·皮尔斯（Charles Pierce）经常提到的那样，事实上这些符号无处不在。我希望这种对符号分析学的补充研究能引导读者摆脱在成长过程中和周围环境影响下形成的惯性思维的束缚，以质疑的心态近距离去考察自己周围的世界。从根本上来说，符号学就是一种“认识自己”的锻炼。

围绕一个虚设的恋爱片段，我设计了符号学话题。这个片段中的手势、身体姿势、对话和其他要素证实了人类的日常生活系统巧妙地使用了符号。这个场景也证实了“生活如戏”这个道理——不断地排练、表演，有时还要改变自己的社会角色。符号学记载了剧本的特征。我们虚构的画面在北美各地的酒吧、餐厅和咖啡厅中随处可见。

我必须强调的是，片段中的主人公——谢里尔和特德是典型人物。即便改变他们的年龄、民族、种族，或为了符合当代社会的标准（如公共场合大多禁止吸烟、主人公的发型），调整他们在这个片段中所使用的生活方式符码，都不能改变本书的基本内容。它反而会证明本书的一个主旨：符码是动态、有弹性的符号系统，能适应个人和整个社会的心血来潮。

本书最重要的主题是日常生活系统提供了分享意义的网络，这些意义决定了人类的文化。这些网络出现在人类社会中，似乎有助于人类回答一些基本的形而上问题，这些问题常常萦绕在人们脑海中：我们为什么会在这里？谁或什么把我们安置在这里？我们能做点什么？我是谁？正如哲学家约翰·赫伊津哈（John Huizinga）所言，这些问题构成了文化系统的心理基础："在上帝那儿，一切都有意义……因此，坚信一种先验的意义存在于万事万物中，这种信念试图自我阐释。"[①] 符号学的终极目标在于说明符号系统如何引导人们寻找更广泛的意义及如何影响人类的思维和行动。回答关于存在的命题要根据具体的文化，通过展示所有文化系统的答案，符号学者提供一种强大的思考方式，它有助于人们消除"那就是唯一的标准答案"的想法。

伟大的瑞士分析心理学家卡尔·荣格喜欢讲述日常生活系统的强大影响力，它甚至能影响到我们的视觉。生存在某个岛屿上的部落，其成员从未看过画报，在考察该部落的文化时，荣格发现该部落成员不认为杂志上的图画是人类的视觉表述方式。他惊讶地发现，岛上居民反而把这些图画当成页面上的污点。荣格完全能理解他们，他们错误地理解图画，并不是因为他们智力低下或视力模糊；相反，该部落成员的视力正常，都是非常聪明的猎人。荣格认为，首要前提是他们所处的文化不同于荣格自己的，也不同于西方人所处的文化，他们收到的是另一个意义指令，这阻碍了他们把图画看作视觉符号。

符号学中所谓的符号领域或符号圈是一股强大的力量，它控制着人类的生活。符号学的魅力就在于它打破常规及远离了一些思潮，这些思潮左右我们这个学术圈太久了，如符号学一般不认为自然和文化是截然对立的。最近出现了一个思想流派，该流派一直强调生态和谐的价值，甚至要以牺牲文化为代价，这重新引发了那场古老的争论。所谓"进化心理学"的主要观点是：文化乃生物的产物。根据这个观点，现代人的礼节如亲吻和调情等都将被视作动物的生理机能反应，而我们的感觉、思想、冲动、幽默感、艺术创造力等都是这种机能的产物。

这种观点广为流传，扩展到学术圈外，部分原因在于德斯蒙德·莫里

---

① Johan Huizinga, *The Waning of the Medieval Ages* (Garden City, Conn.: Doubleday, 1924), p. 202.

斯（Desmond Morris）[①]、理查德·道金斯（Richard Dawkins）[②]、斯蒂芬·平克（Stephen Pinker）[③] 等睿智学者的著作的大量发行。借助极其巧妙的修饰，他们泰然自若地把文化描述为人类共有的弹性系统，它的出现有助于人类增强生存能力，加快了人类社会的前进速度，他们用心智元的功能取代基因的功能，道金斯将其称为"米姆"（meme）——他造这个词时直接仿照了"基因（gene）"一词，米姆可定义为信息（思想、法律、服饰潮流、艺术品等）和行为（婚礼、求爱仪式、宗教庆典等）的复制模式，人们从周围的文化环境中直接继承了这些信息和模式。与基因一样，米姆在接收人体机能方面毫无意向性。作为文化的一部分，人类打出生之日起就不假思索地接受它们，然后再不假思索地把它们传给下一代。因此，"米姆符码"已成为文化改良和进步的缘由。这个聪明的建议直接对那些讨论人性的传统哲学、神学和社会学发起了全面挑战。如果道金斯等学者的观点是正确的，那么寻找超越现实存在的意义之旅必将结束，寻找生活的精神意义的任何努力都可解释为文化内在米姆（如"灵魂"、"上帝"和"不朽"）的精神效应之一。对于进化心理学家来说，这些米姆的出现直接有助于人类处理自身特有的意识形式，进而增强人类作为一个物种的集体生存能力。

这场思想运动背后的关键人物是北美生物学家威尔逊（E. O. Wilson，1929—），他以研究自然选择在生物种群，尤其昆虫种群中的作用并把自然选择的观念延伸到人类文化而闻名于世。自 20 世纪 50 年代中叶起，威尔逊坚持认为人类的社会行为以遗传基因为基础，进化过程能增加生育的成功几率和人的生存能力。因此，英雄主义、无私奉献、锐意进取等品质和男性优势应该被视作进化的结果，它们独立于社会或心理过程。此外，威尔逊认为创造力支撑了语言、艺术、科学思维及神话，它来自于基因反应，这种反应帮助人体机能解决了生存和物种延续的问题。他十分率直地指出："不管文化载着我们驶向何方，基因和文化是拴在一根绳上的两只

---

① Desmond Morris，*The Human Zoo*（London：Cape，1969）.

② Richard Dawkins，*The Selfish Gene*（Oxford：Oxford University Press，1976），*The Blind Watchmaker*（Harlow：Longmans，1987），*River out of Eden：A Darwinian View of Life*（New York：Basic，1995）.

③ Stephen Pinker，*How the Mind Works*（New York：Norton，1997）.

蚂蚱。”[1]

明显受到了这种说辞的蛊惑，流行杂志、电视科教频道都拜倒在这种新范式的魅力下。但可能有人会问，像绘画、音乐、婚礼、葬礼等与生存或生育成功到底有何关联？从来未有，将来也不会有具体的证据表明语言、艺术、音乐、科学或其他具有人类特征的事物是动物机能的延续。像所有的理论一样，进化心理学本身就是特定世界观的产物。人类一直试图理解和阐释周围环境，把它归因于自然、人类的努力或上帝。正如先辈们所做的那样，当今的进化心理学家把赌注压在了自然上。

本书力图证实人类思想和行为并不是先天的，而是后天培养形成的。反击人类还原论最有力的证据是人类的随心所欲，只要人类愿意，一切皆可改变，包括人类用来解释自身的理论。这种随心所欲是借助人类的想象力来实现的，这种想象力是隐藏在艺术杰作、伟大科学发现及哲学家所沉思的高深观念后的创造性思维。当然，我们可以运用哲学、神话叙述或科学理论来阐释它，但这些都不是我们自己的发明。诗人 T. S. 艾略特（T. S. Eliot，1888－1965）以一首《荒原》（*The Waste Land*）闻名于世，他认为，对自我的认知开始于对过去的了解、对造就你我的历史力量的理解，这些力量属于更广阔的生命力的无意识部分，受感觉器官和认知能力的限制，我们只能部分感触到它们。

这本书受到了艾略特思想的启发，我们只能通过自己已经走过的人生之路来认识我们自己。香烟、词语、名字、仪式、艺术作品的历史告诉我们追寻意义之舟将驶向何方。如果不能记录我们对生活意义的寻找，历史将一无是处。我希望本书在寻找意义的方式及继续寻找意义的缘由方面对读者有所启示。

① E. O. Wilson and M. Harris，“Heredity versus Culture：A Debate”，in *Anthropological Realities：Reading in the Science of Culture*，ed. J. Guillemin（New Brunswick，N. J.：Transaction Books，1981），p. 464.